电子游戏软件

1998年增刊

漫画、动画、游戏垃圾收容站
《最终幻想》系列回顾与浅研
《侍魂》四作比较
电玩世纪大预言

动作射击游戏十年再回首
跃进的游戏技术
"彩京"历代射击角色设定资料集
最新游戏小说：樱大战2·望君珍重
漫谈格斗游戏

江山代有才人出—陪伴我们成长的家伙们
《饿狼传说》系列第七弹完全搜查令
游戏角色设计名鉴
业界内幕特报
N·G首领角色列传
海内存知己—通信对战
谁是第一品牌
玩具总动员之樱大战、我的女神、心跳纪念品

《增刊》10万元大抽奖！
内附竞赛试题，请留意！
读书、竞赛一举两得！



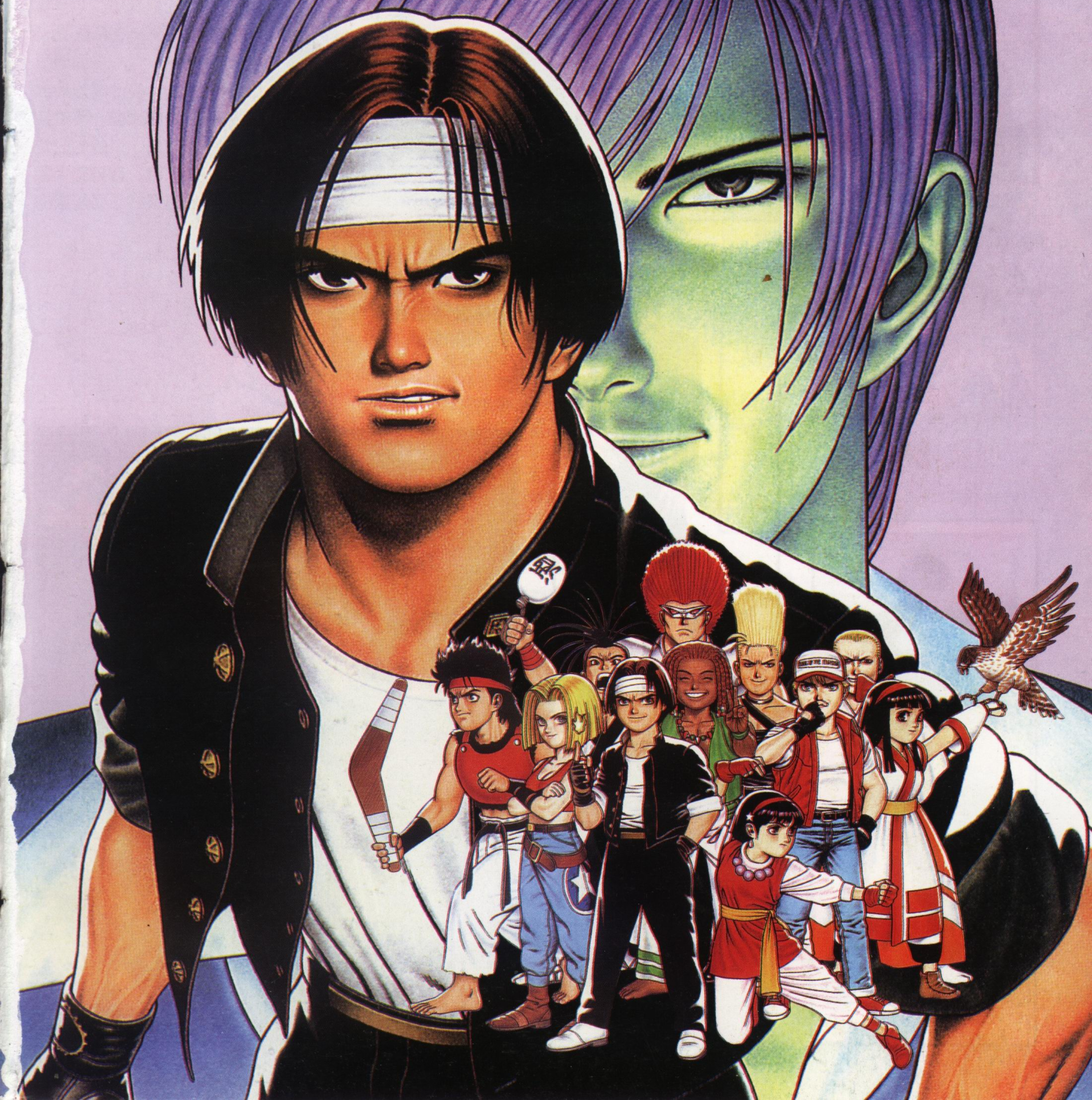
世纪不灭福音

战斗新新少年

陪伴我们成长的家伙们

在去年的“增刊”中，我们曾经做过游戏中的女性角色，这回该轮到男性角色了。

不夸张地说，在我们的成长过程中，很多游戏人物都是我们的崇拜对象。我们学习他们身上那些优秀的品格，就算是大坏蛋BOSS身上也有闪光点值得我们敬佩和学习。通过游戏，我们结识到这些坚強、刚毅的朋友们，实在可以说是人生的一笔宝贵的财富。



草雉京

永远留级的帅哥

在《格斗之王》系列中一直以主角身份登场。作为草雉家族的传人而与宿敌八神及大蛇等进行着不懈的战斗。

今年已是22岁的京，却仍是一身学生装，估计是因为红灯开得太多而留级吧。又是一个擅于打架却头脑简单的“单细胞笨蛋”。但是这些丝毫不影响他的魅力。1米81的身高、帅气的面庞和潇洒的发型，使他成为无数女孩子心中的偶像。不过让诸位失望的是，京的心已是有所归属了哦。他与恋人雪的关系一直很好，可能京的格斗技巧的进步也离不开雪的鼓励吧!京的趣味则是……写诗!以他“万年留级男”的水平会写出什么样的东西呢?天晓得!

SNK 篇



这个草雉京显得有点儿小。

这个动作倒是有点儿象八神。





草雉京的典型动作。

八神庵

疯狂的复仇者





现在大街上随处可见八神式的发型。

八神的前卫造型深受玩家喜爱。



八神庵的造型设计是非常成功的。



八神狂暴起来令人不寒而栗。

在“95格斗之王”大会上作为主角草雉的宿敌而登场，在各方面都与草雉十分相似，包括身高、体重、年龄甚至格斗流派。但是庵的一头红色的长发，怪异的装束(超长的衬衫和腿上的皮带)又使他与草雉的靓仔形象鲜明区别。

庵同样也拥有无数的拥趸，不过与草雉不同的是，对庵的“崇拜”更多的是由于他狂傲、孤僻的性格和“超酷”的作派吧！无论怎么看，庵都是个疯狂的家伙，根本没有把任何人放在眼里，甚至包括实力超人的卢卡尔、盖尼茨和大蛇。取得胜利后那肆无忌弹的狂笑更是令他COOL度满点。至于最厌恶的东西居然是——暴力！从他的所作所为实在不能让人相信。

SNK篇





山崎龙二

独行的一匹狼

来历很奇特的黑帮人物，在《饿狼传说3》中作为中BOSS首次出场，其实力不容怀疑。掌握着“蛇拳”这种古怪的格斗技，再加上倍返，施虐等偏门技巧，使他的格斗风格十分怪异。

与对手作战时，总是一手揣兜，只用单手接招和进攻，是对对手的蔑视还是对自己实力的充分自信呢?恐怕两方面都有吧!

性格十分孤僻，虽然也是黑道人物，但与吉斯、Mr.Big等人不同，山崎生来就是个独行者。

他讨厌帮会，因而也没有任何部下或同伙。在胜利后会撕破上装(虽然比八神、卢卡尔、首斩等人的自残还差一些)，再加上其言行以及在“97格斗之王”大会上充分強化了的八段射杀(Normal状态4种，Max Power4种)都使人相信山崎是个虐待狂和极端变态的家伙。

操着蛇拳的山崎龙二总是一只手揣着兜儿。



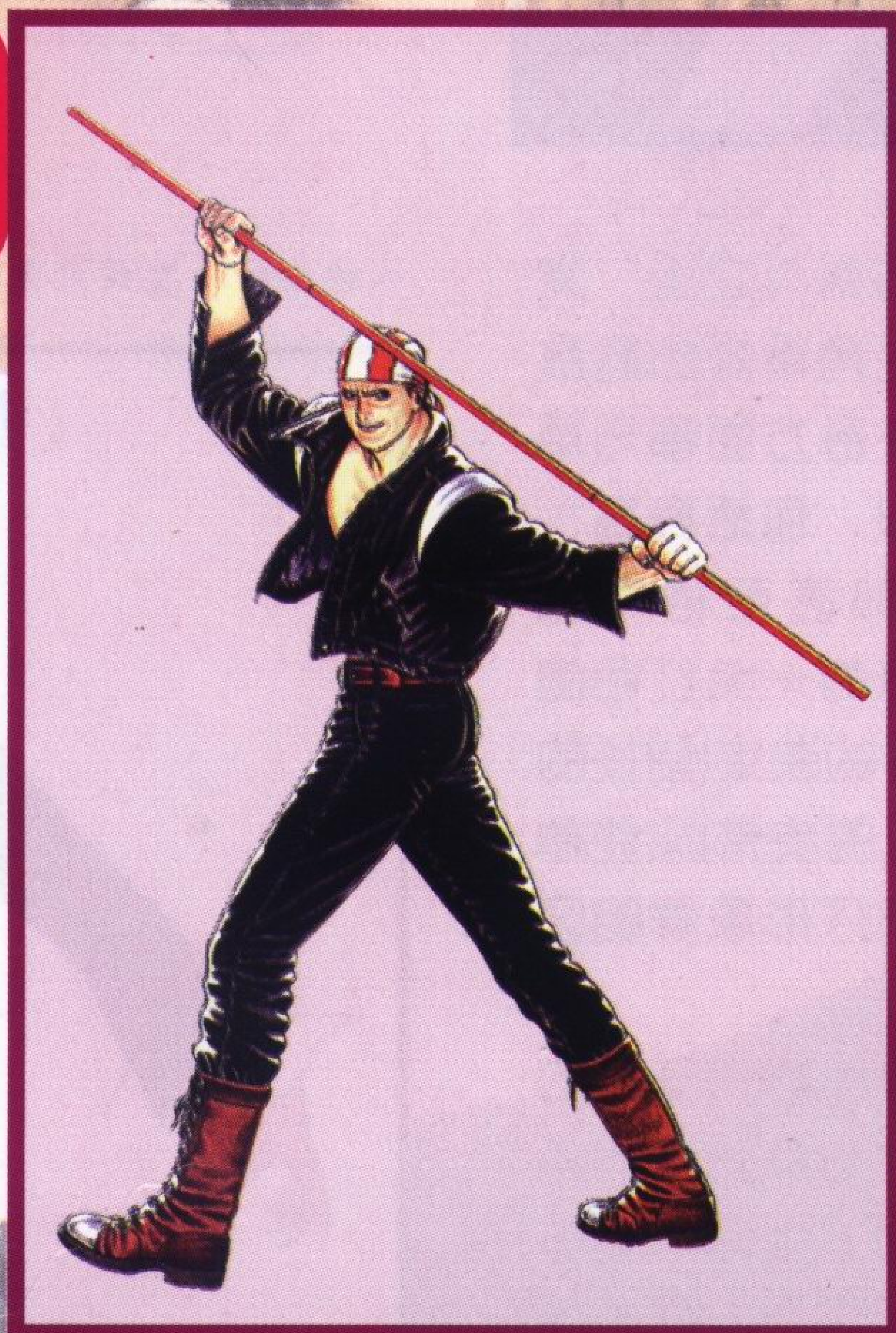
比利

具有仁义之心的棍术天才

说到比利，人们最先想到的是他手中那条被使得神出鬼没的三节棍。作为《饿狼》系列中极少的几个使用器械战斗的角色之一(其他的只有劳伦斯)，再加上他那颇为惹眼的头巾和一身皮装，给人以很深刻的印象。与《街霸ZERO》中同样使用棍术的罗伦托阴险歹毒的招式相比，比利的招式大开大阖，正大光明，更具大家风范。在《饿狼2》中其高超的棍术几乎无人能够破解，曾被称为“棍王”。不可否认他是个棍术方面的天才。

另外，比利对于Rock'n Roll也很在行，看看RBS中比利场地上那些架子鼓吧。看架势他搞的是HEAVY，没准是哪个乐队的鼓手呢。不过BOF(Band of Fighters)的鼓手为何是特瑞而不是他呢?

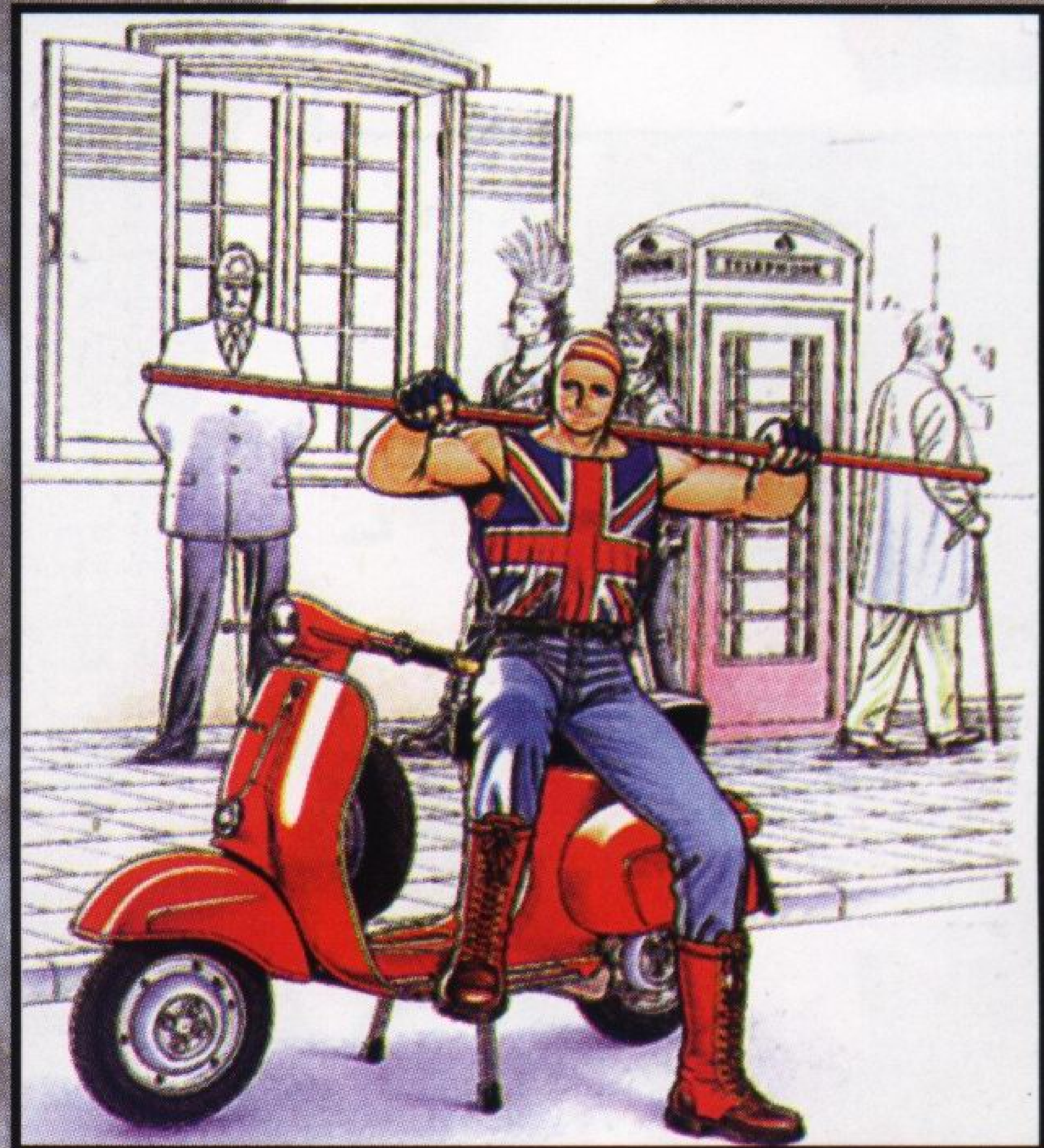
一直作为吉斯的亲信追随着吉斯，很多人不明白棍术高超的他为什么甘于在吉斯手下作一名小卒，也有很多人对于选择了这条道路的他持以鄙视的态度。然而，虽然身在黑道，他对上级吉斯的一片耿耿忠心，以及对妹妹丽丽·凯的无限关怀呵护，又不禁让人肃然起敬。这也足以让那些自称“正道”的道貌岸然的伪君子汗颜。

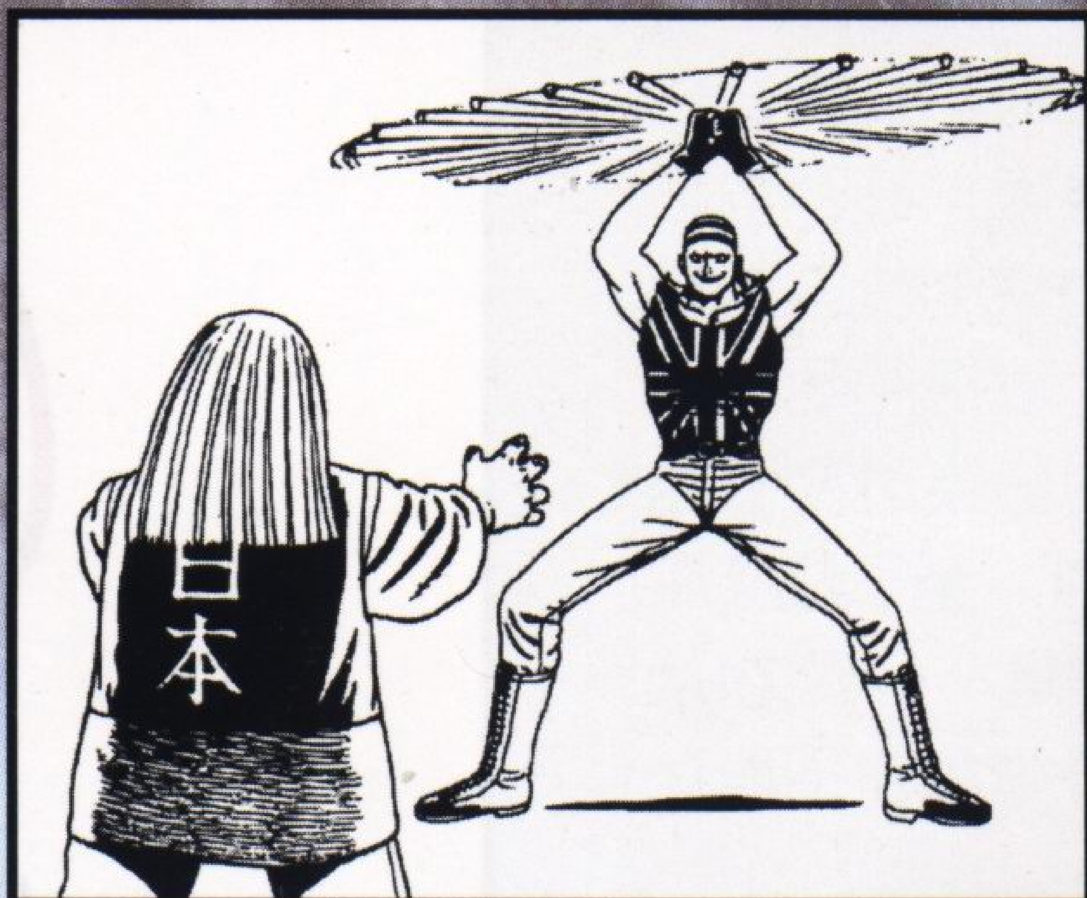




没想到比利居然还会去洗被单。

二十世纪初期的伦敦街头居然会有这样的景象?!

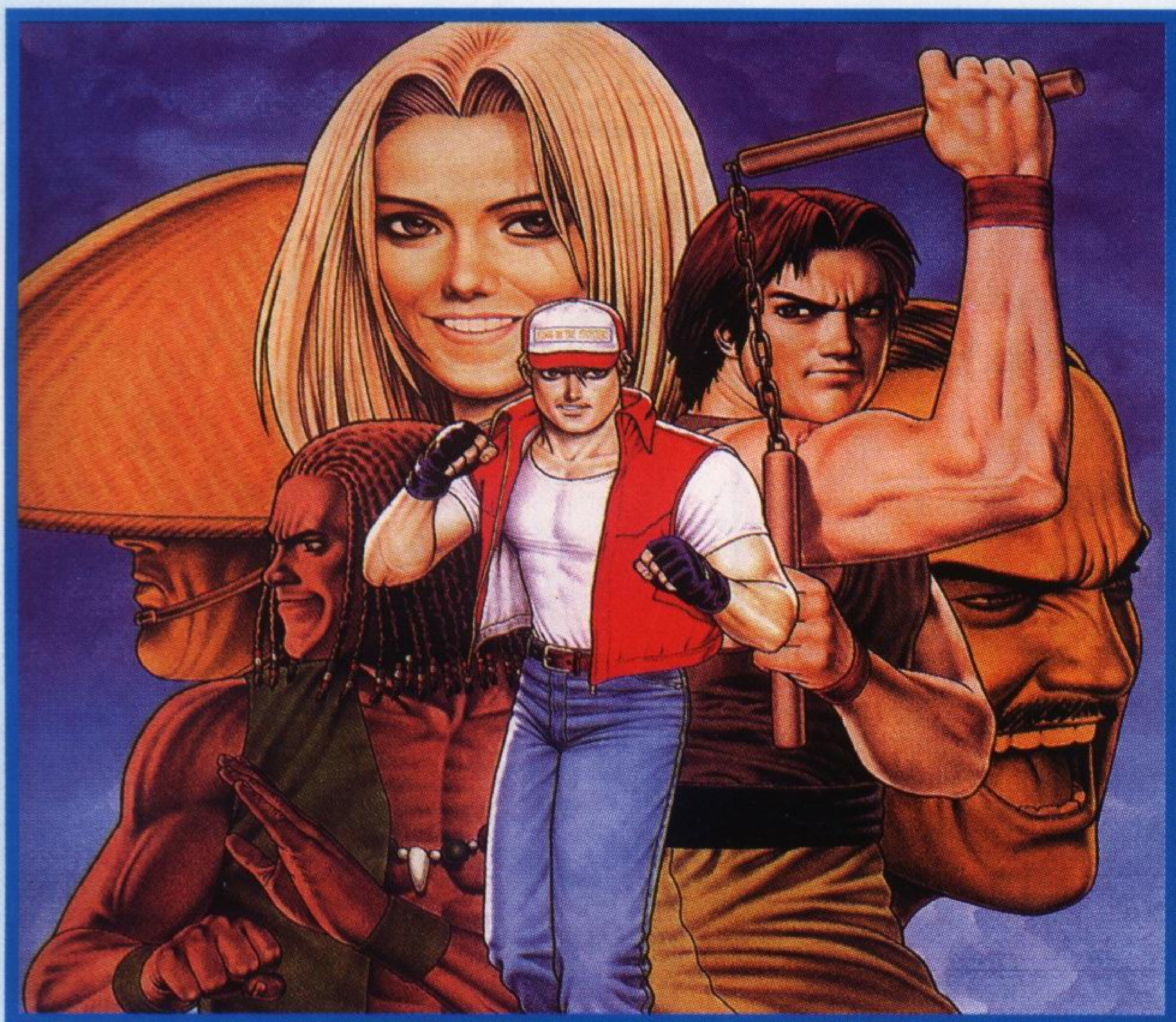




比利在同山田爷爷搞什么“飞机”!

特瑞

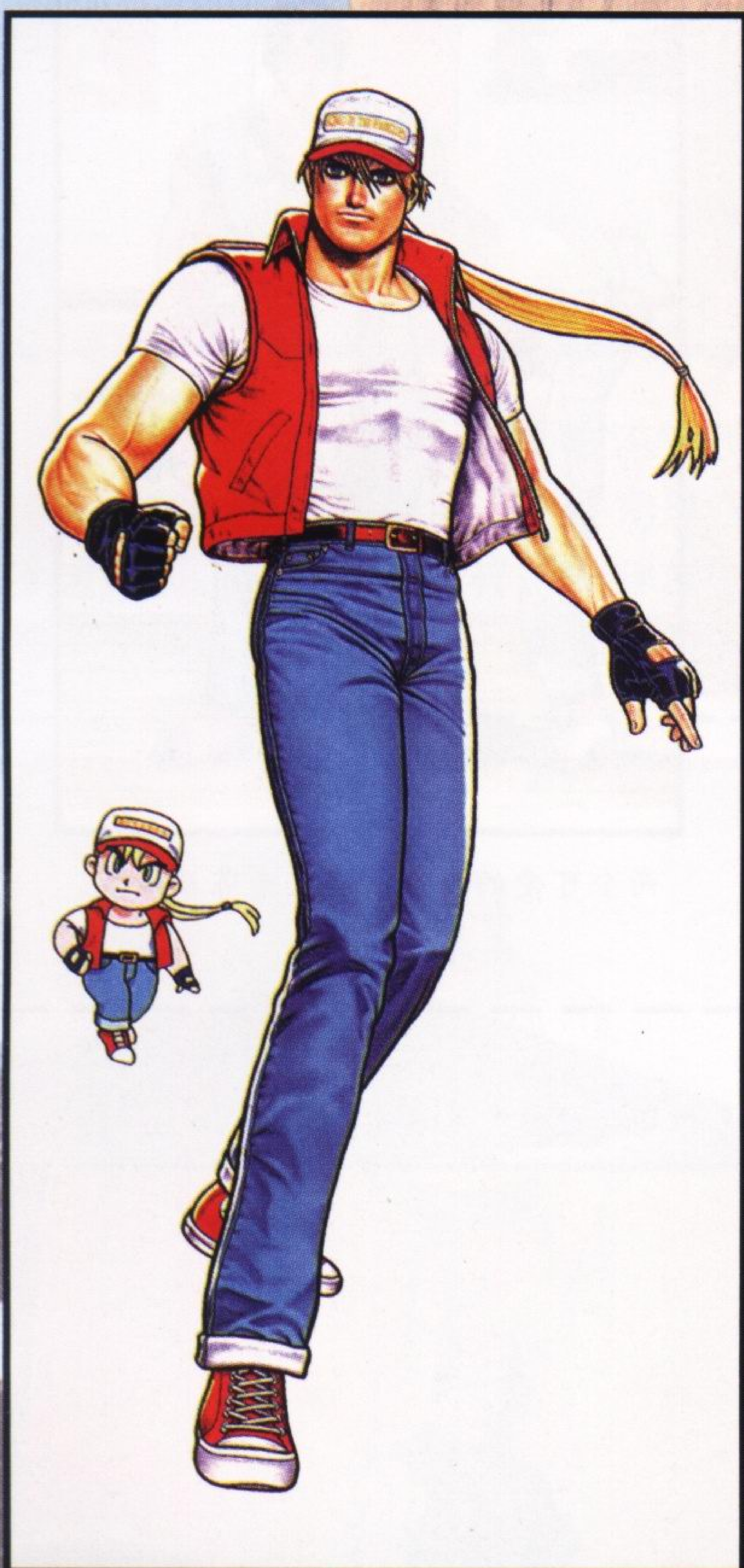
不败的街头斗士



“饿狼”系列永远的主角，嫉恶如仇的“热血硬派”，自幼和弟弟Andy一起被Jeff Bogard收养并授以拳法。后来Jeff被吉斯所杀害。特瑞以Jeff传授的拳法不断地寻找杀父仇人吉斯复仇。

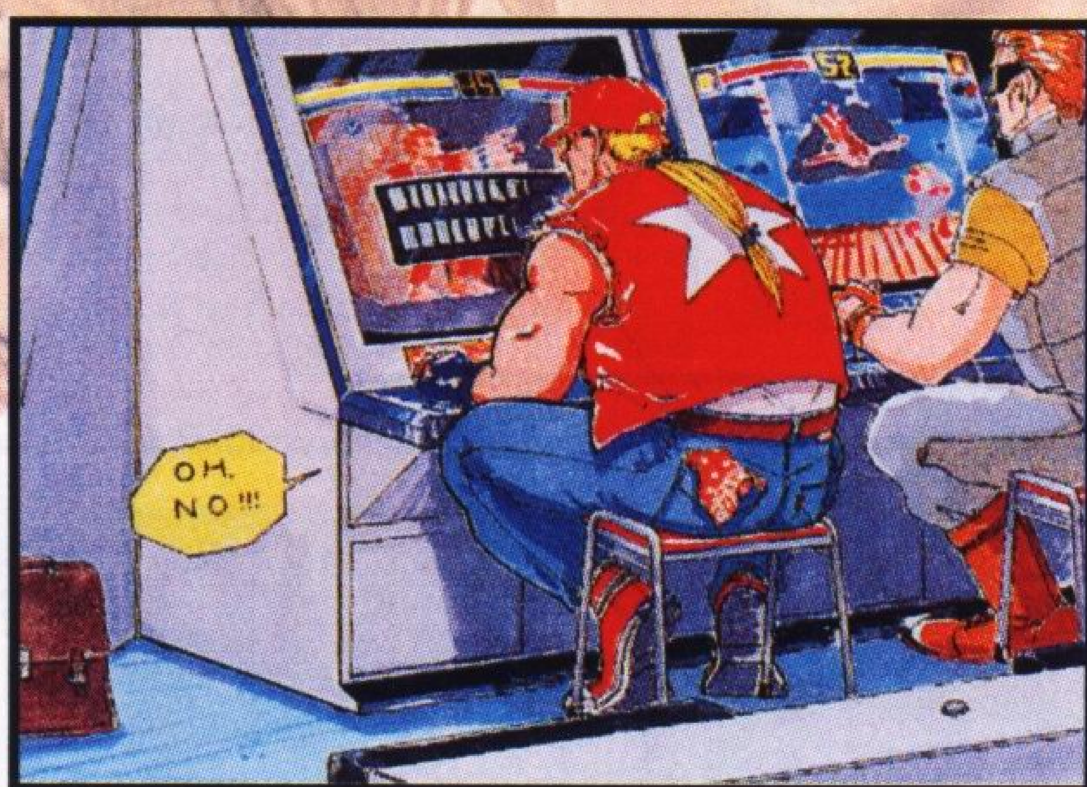
红色的坎肩、牛仔裤、旅游鞋和已成为《饿狼》标志的“小红帽”，随便的装束使特瑞看起来与我们这些年青人很接近，这大概也是不少人喜欢他的原因吧。

在格斗中，尽管那招“倒跃踢”(Rising Tackle)的姿势有些可笑且不太现实，但总的来说特瑞的技法強力而实用。被Burn Knuckle击中的后果确实令人胆寒。不过在感情方面，特瑞就没有弟弟安迪那么顺利了，与女警官Blue Mary的关系一直都不明确，不知是否又能成为一对Fighting Couple。这里也祝这匹孤独的狼能够早日心有归宿吧。

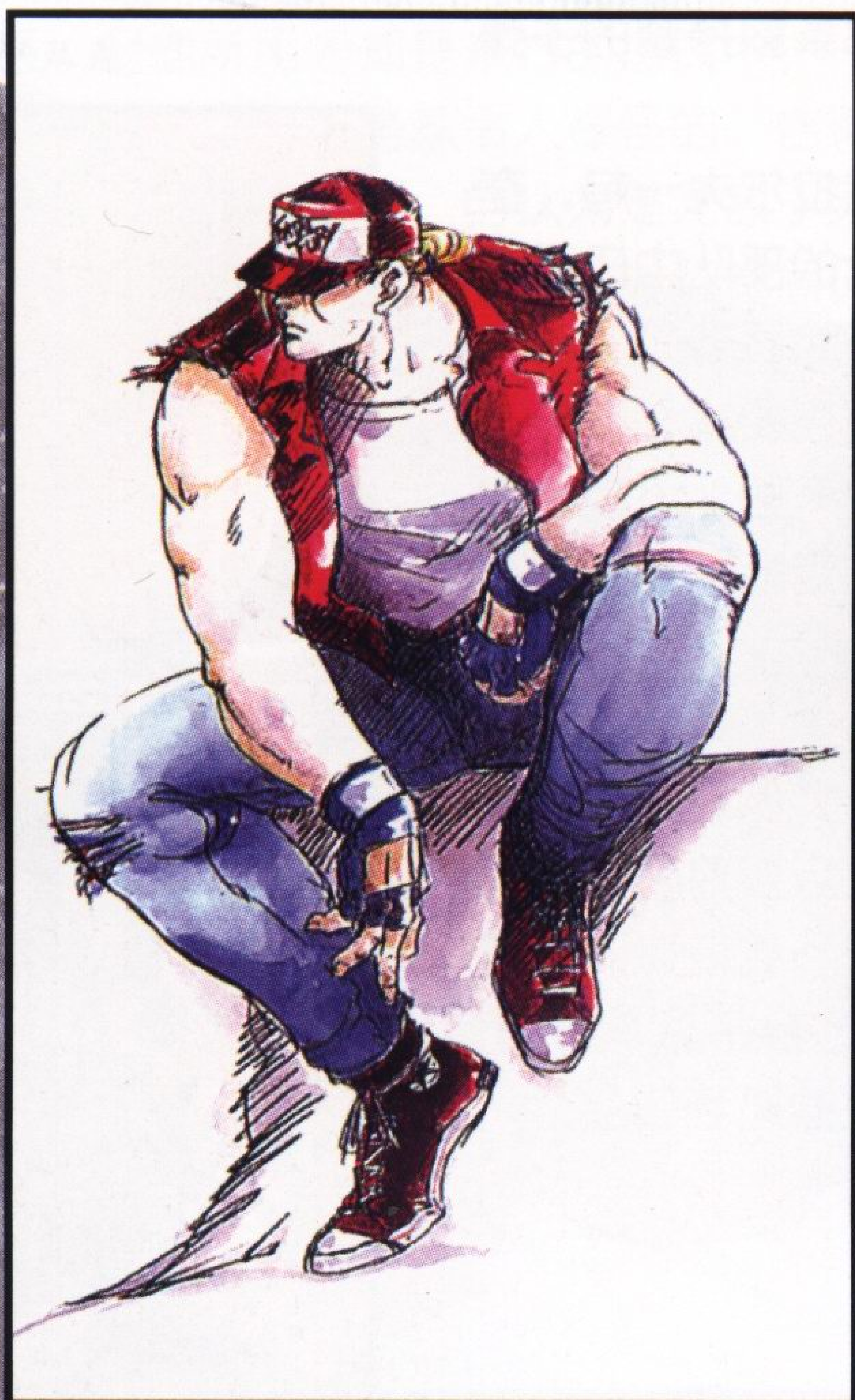


这是特瑞的典型装束。

特瑞玩街机恐怕不如真正的打架得心应手。

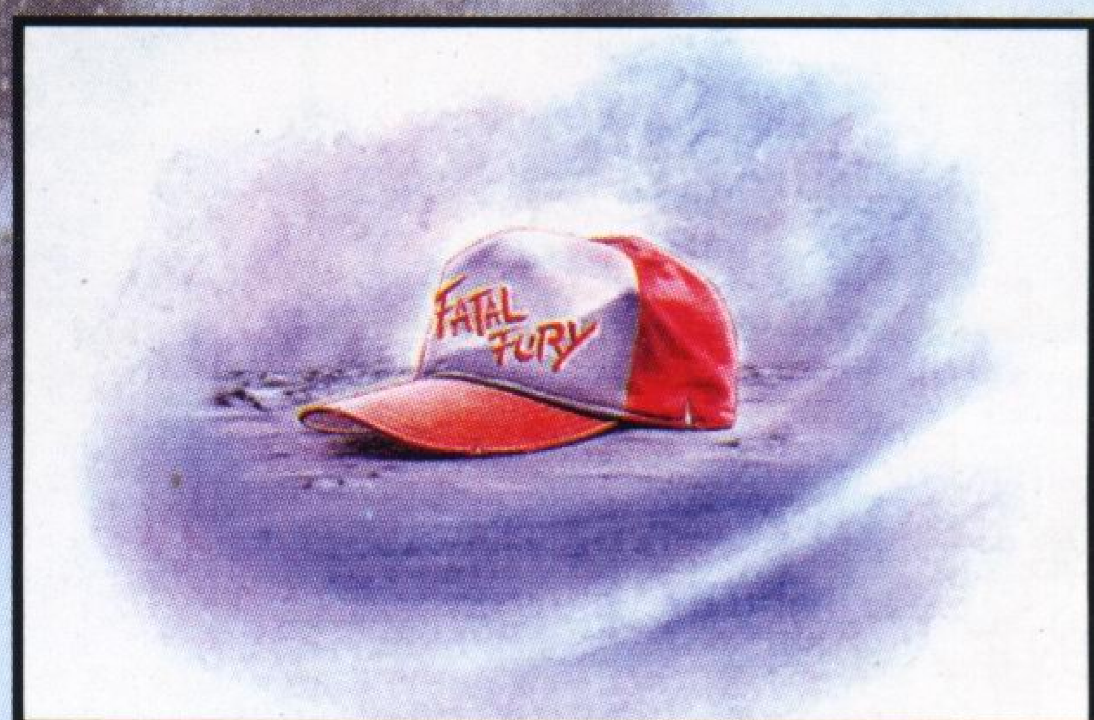


战斗间歇中的特瑞。



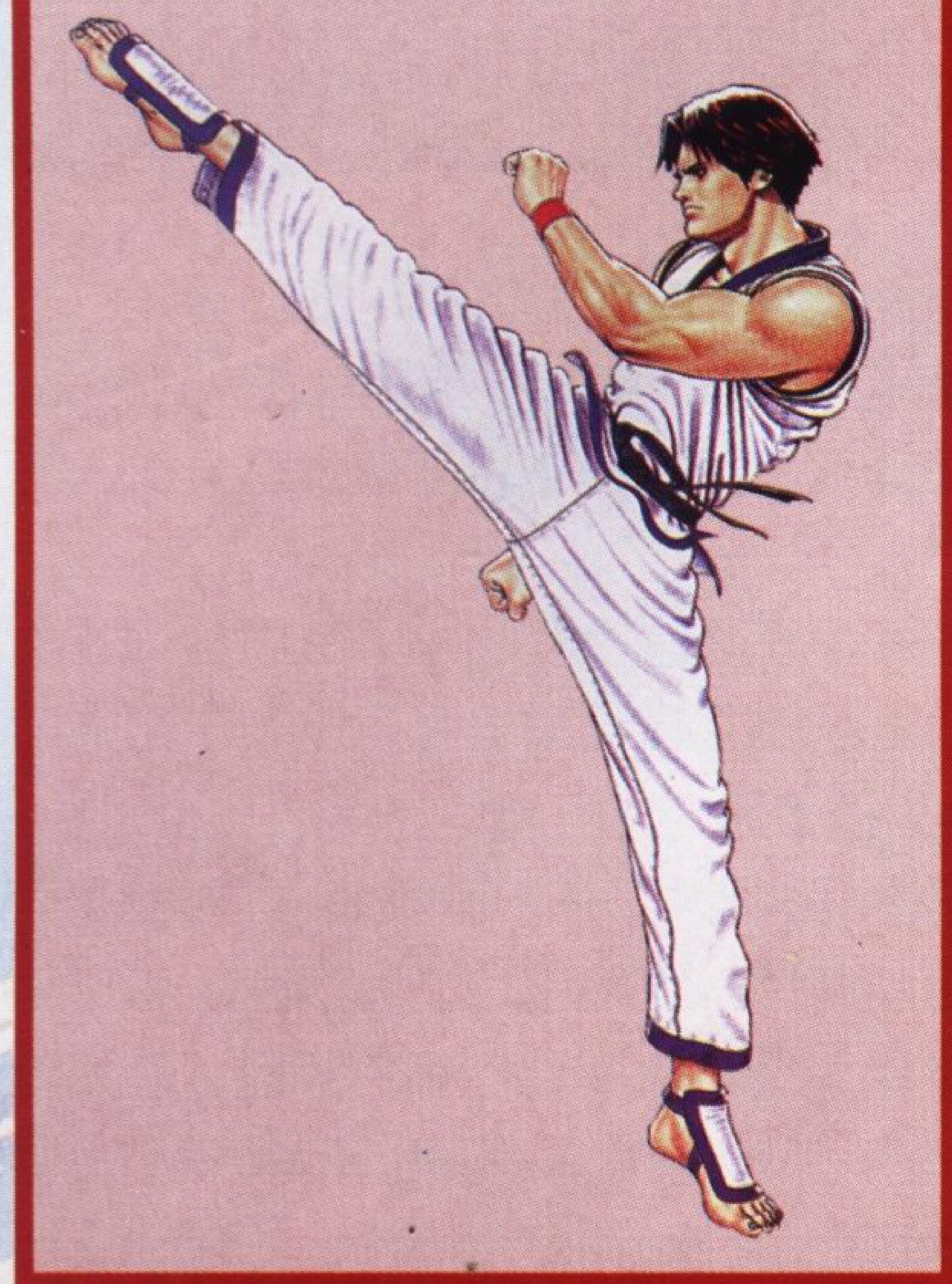


没想到特瑞也会穿戴整齐去图书馆吧！可他的裤子……



究极暴怒……





金家藩

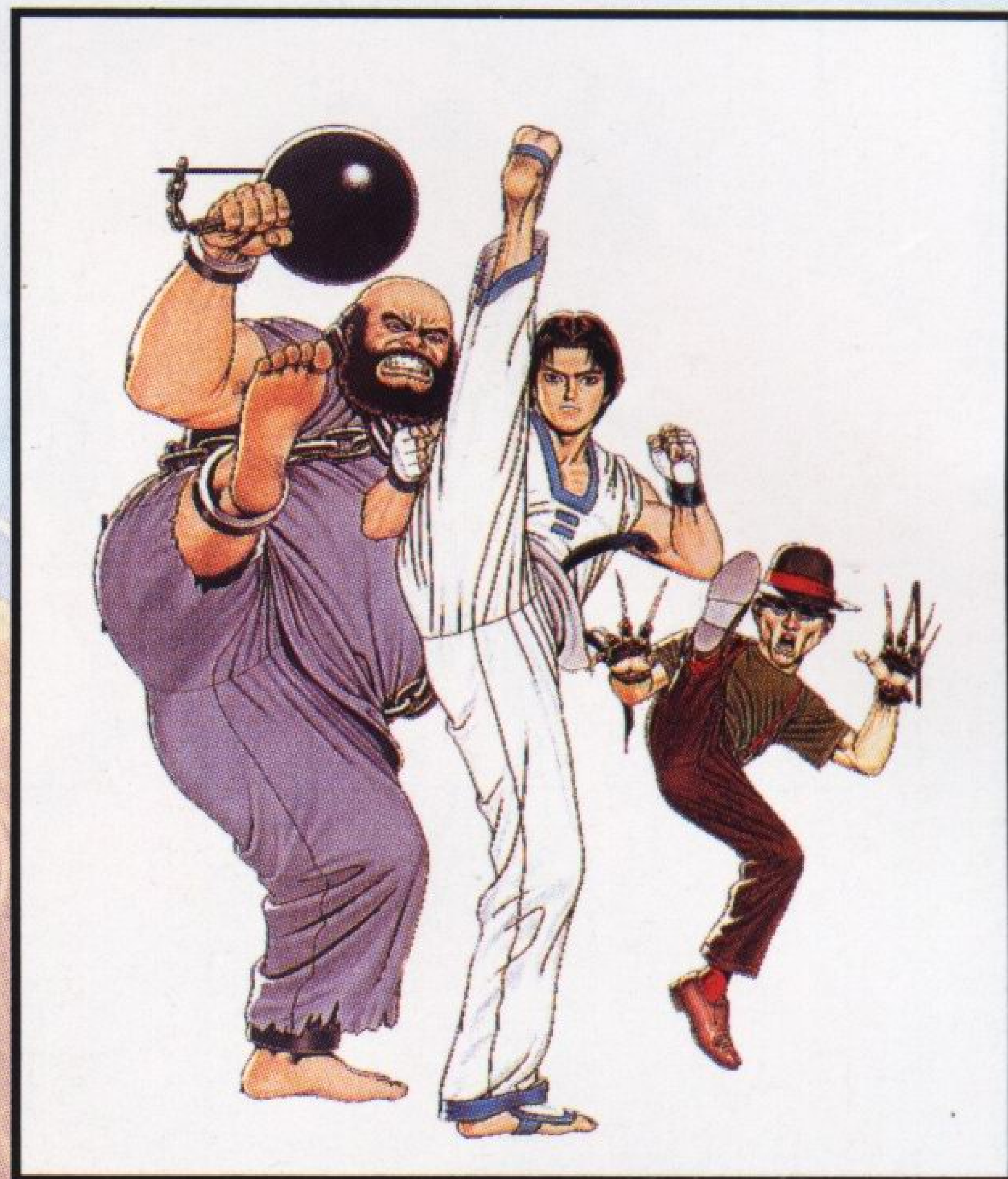
跆拳道的顶尖高手

只要见到金家藩的人，没有人会说他是个不正派的人，他的确是个一身正气的人。从“饿狼传说2”中一登场，他就一直身穿一身跆拳道道服，白色的带蓝边，干净而利索。

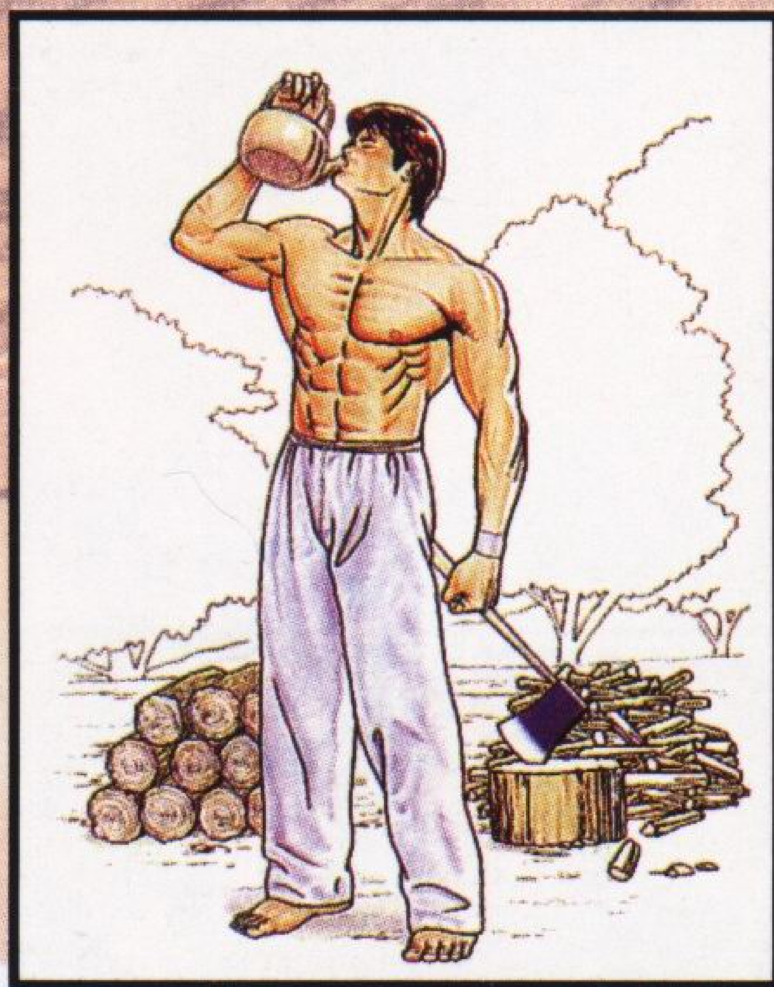
金家藩的跆拳功夫炉火纯青，如臻化境，在游戏中使用他给人完全放心的感觉。进可攻，退可守，尤其是那招“飞翔脚”令对手防不胜防，叫苦不迭。

到了“格斗之王”中，金家藩为了教导失足人士，而收了两个无恶不作的“徒弟”。不过，能够管得住这两个人可真要花一番功夫，毕竟大胖子陈可汉和小瘦子蔡宝健不象幼儿园小朋友那样听“阿姨”的话。

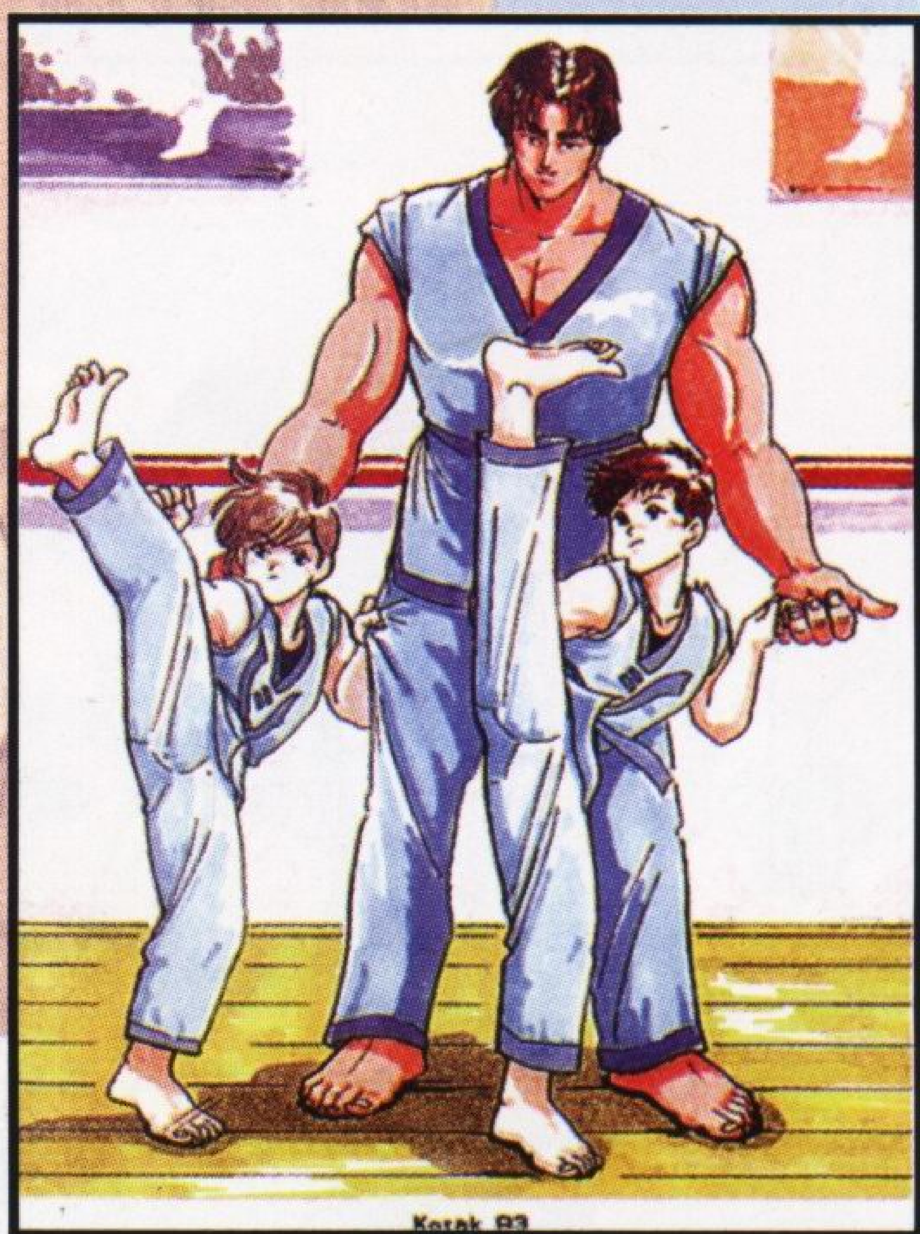
金家藩有个幸福的家庭，两个可爱的儿子总会在爸爸上阵前给他鼓劲儿。金家藩是个各方面都成功的武道家。



这两个活宝在金家藩的调教下，不但品格有所好转，就连功夫也有进步。



看来金家藩还是干活的一把好手。



两个可爱的孩子在跟父亲练习跆拳。



克拉克

精明强干的职业军人

自从“95格斗之王”中第一次登场，就是一副标准的军人造型——军靴、牛仔裤、无袖上装、墨镜、野战帽，还有那条斜挎着的子弹带。

与好友拉尔夫一起，在上校哈迪伦的部队中任职，是哈迪伦扫除恶势力的左膀右臂。克拉克要比他的朋友拉尔夫稳重一些，不轻易说话，但头脑清晰，看问题很透彻。

在战斗中，克拉克的招数都是杀伤力比较大的，以投技为主。只要对手稍有破绽，就会遭到克拉克无情的摔投，令对手不敢轻易出手，生怕被他抓到破绽。

在战场上，克拉克与拉尔夫是亲密的战友。



坂崎良

头脑简单的极限流高手





坂崎良还是空手道的黑带高手。



坂崎良使用的是极限流空手道。

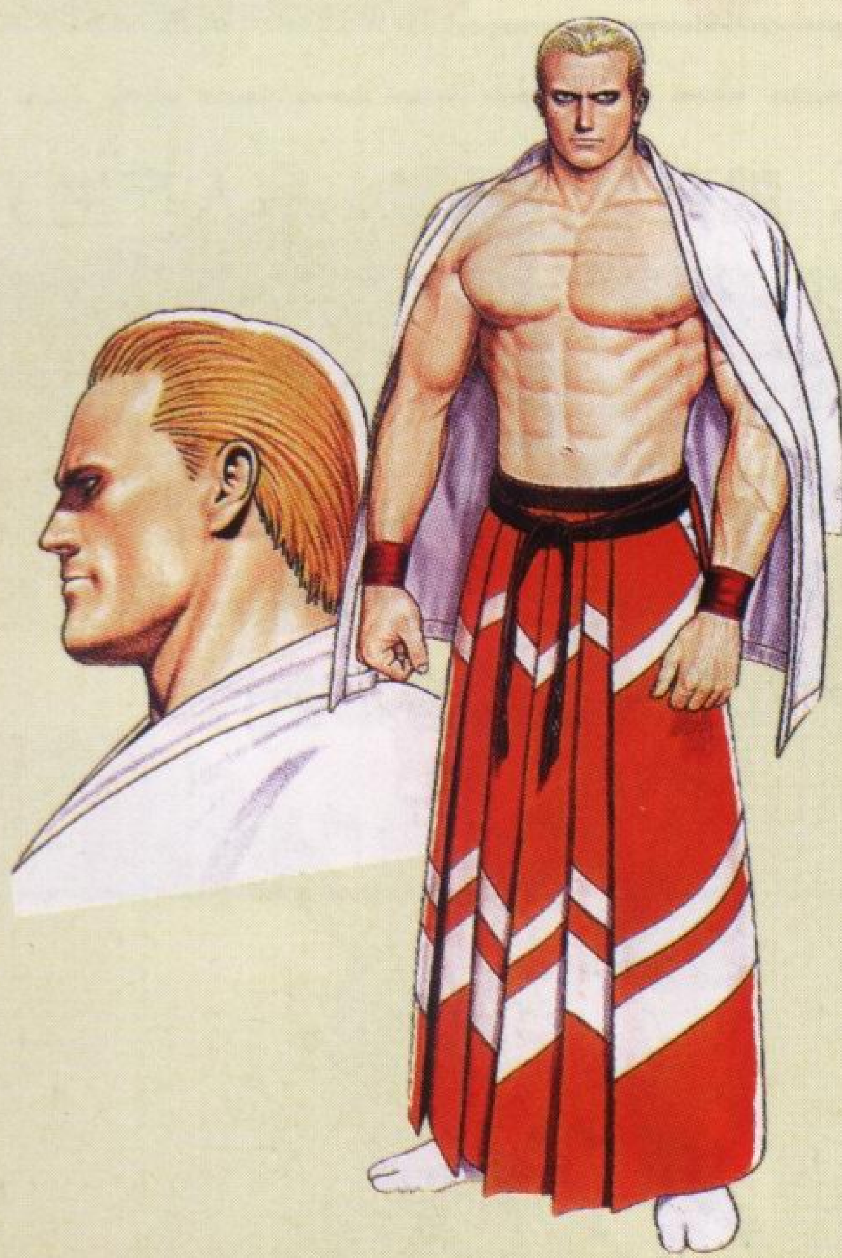
号称“无敌之龙”的极限流空手传人。实际上从装束上一望便知是空手道大人。与隆和肯一样，良穿着始终不变的道服，去迎接一次又一次的挑战。作为一名日本人，那一头金黄色的头发十分可疑，让人怀疑他是否具有外国的血统。总体感觉上良属于那种比较粗放和大大咧咧的男人，十分注重空手道修行，对别的事情则不太在意。正如妹妹尤莉所说是个“空手道傻瓜”。

良有个任性的妹妹，但他对妹妹的感情一直很深，早年就曾为了养活妹妹而投身于街头格斗，后来又为救被劫持的妹妹而“独闯龙潭”的精神更是让人感动。

也许是全心全意地进行修行，对感情方面的事情不是很在意。好象曾经与KING有那么点儿意思，不过后来又没影儿了。唉，不要又象特瑞大哥那样啊。

吉斯

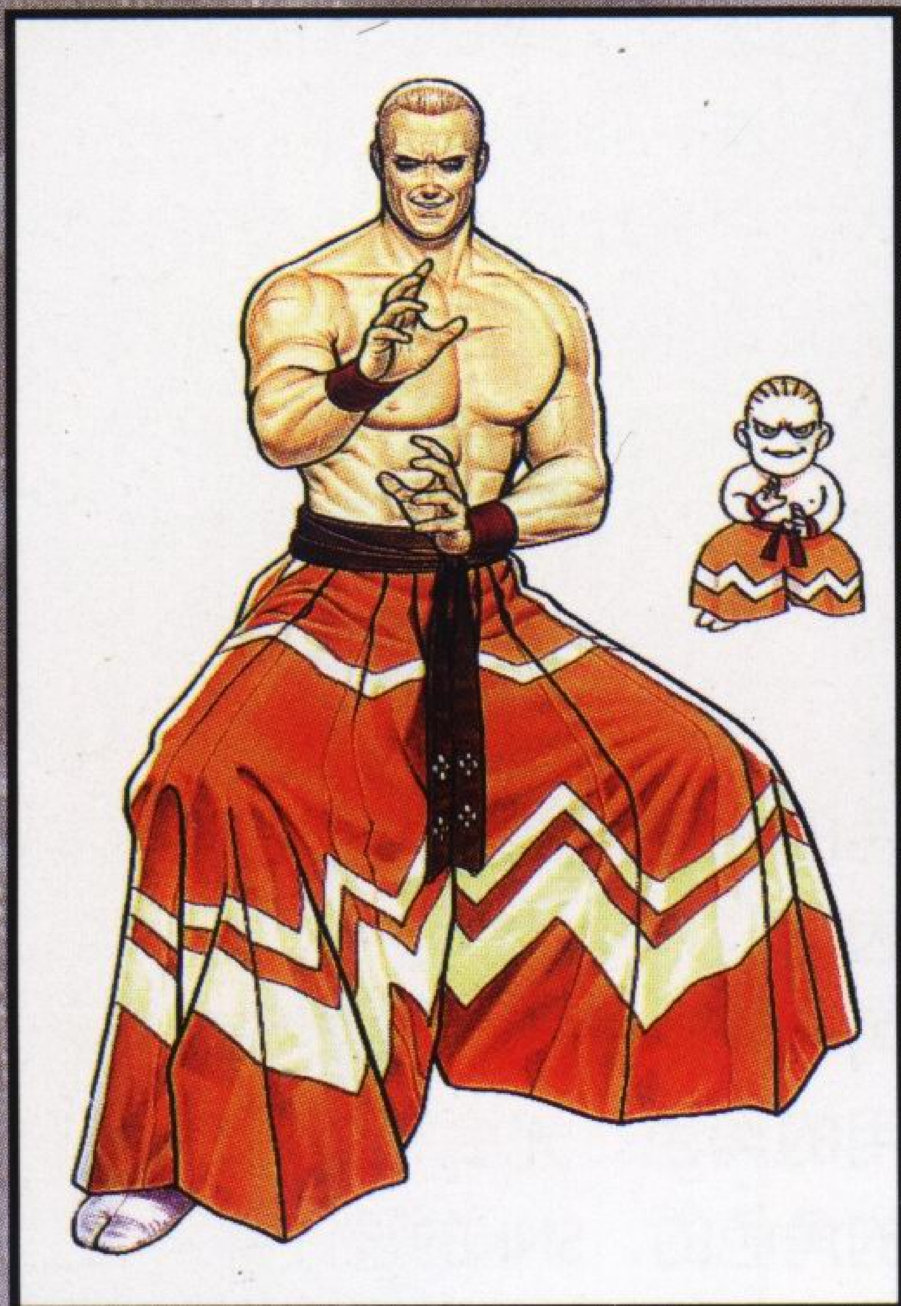
拥有不死之身的黑帮头子



吉斯具有典型的西方式強壮的体格，但他所用的却是东方的古武术——合气道，这一点是颇令人奇怪的。吉斯最关心的就是自己，自认为是无敌于天下的，不过再数次与特瑞兄弟交锋后仍未占到便宜，搞得他怒火中烧。吉斯最受不了妨碍自己实现野心的人，他只有靠一次次的不死来消灭特瑞兄弟。



无数次的受伤，使吉斯变得无比坚强。



吉斯是合气道的高手。

恐怕没有一个正常的人——哪怕是黑帮头子——也不能象吉斯一样无数次死而复生，除非拥有魔界的力量。吉斯这家伙真是太不可思议了，居然从大厦顶上摔下去都没有死，难道他那肥大的和服裙裤具有降落伞的作用？！

吉斯是个讲究的人，平时衣着笔挺，相貌不凡，老大的派头十足。他的手下对他都非常忠诚，得力干将比利更是忠心耿耿，将吉斯交给他的任务尽力去做得出色。可以说，吉斯的強大有一部分就是部下的忠心所缔造的。



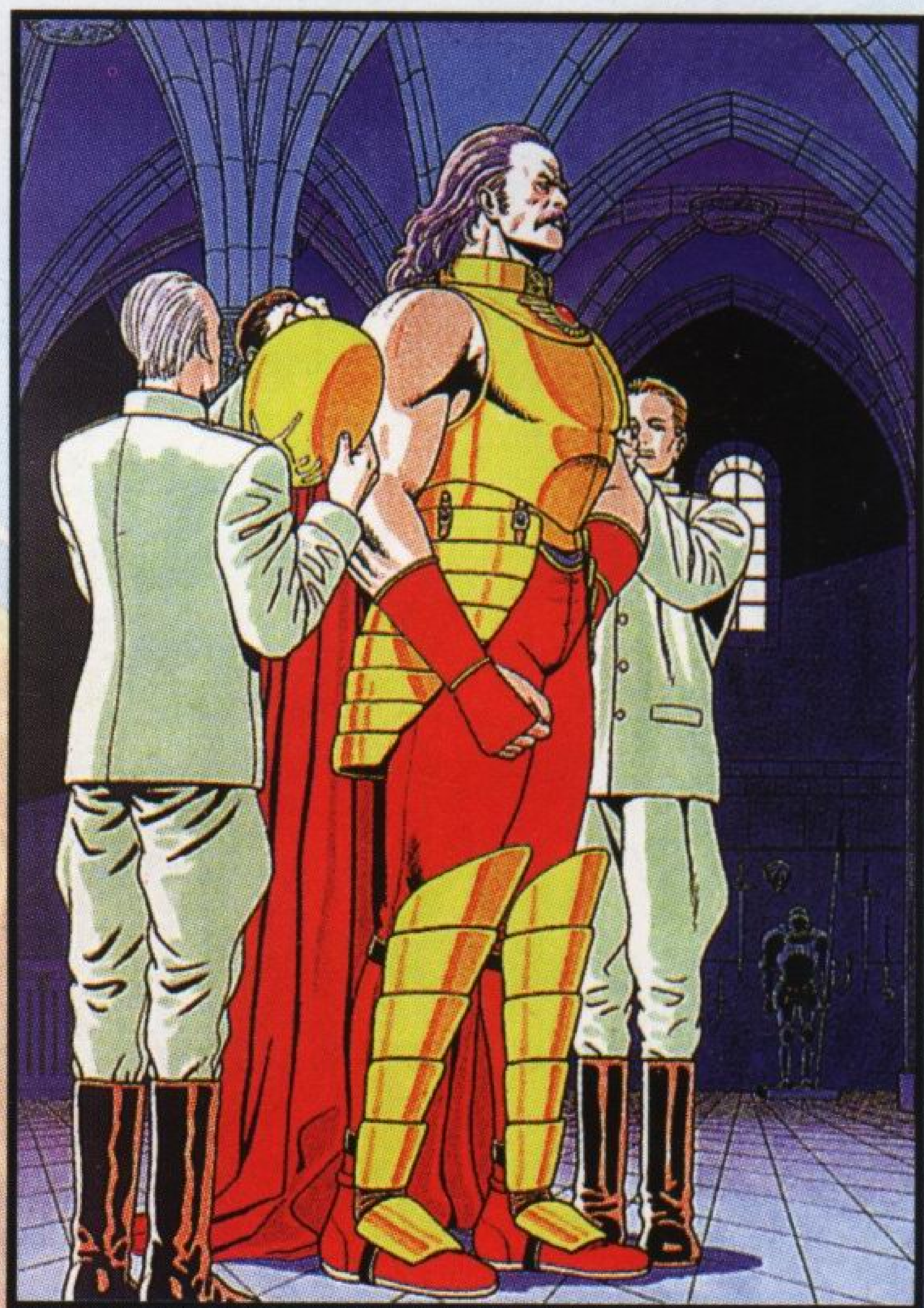
克劳撒

狂放坚强的钢铁帝王

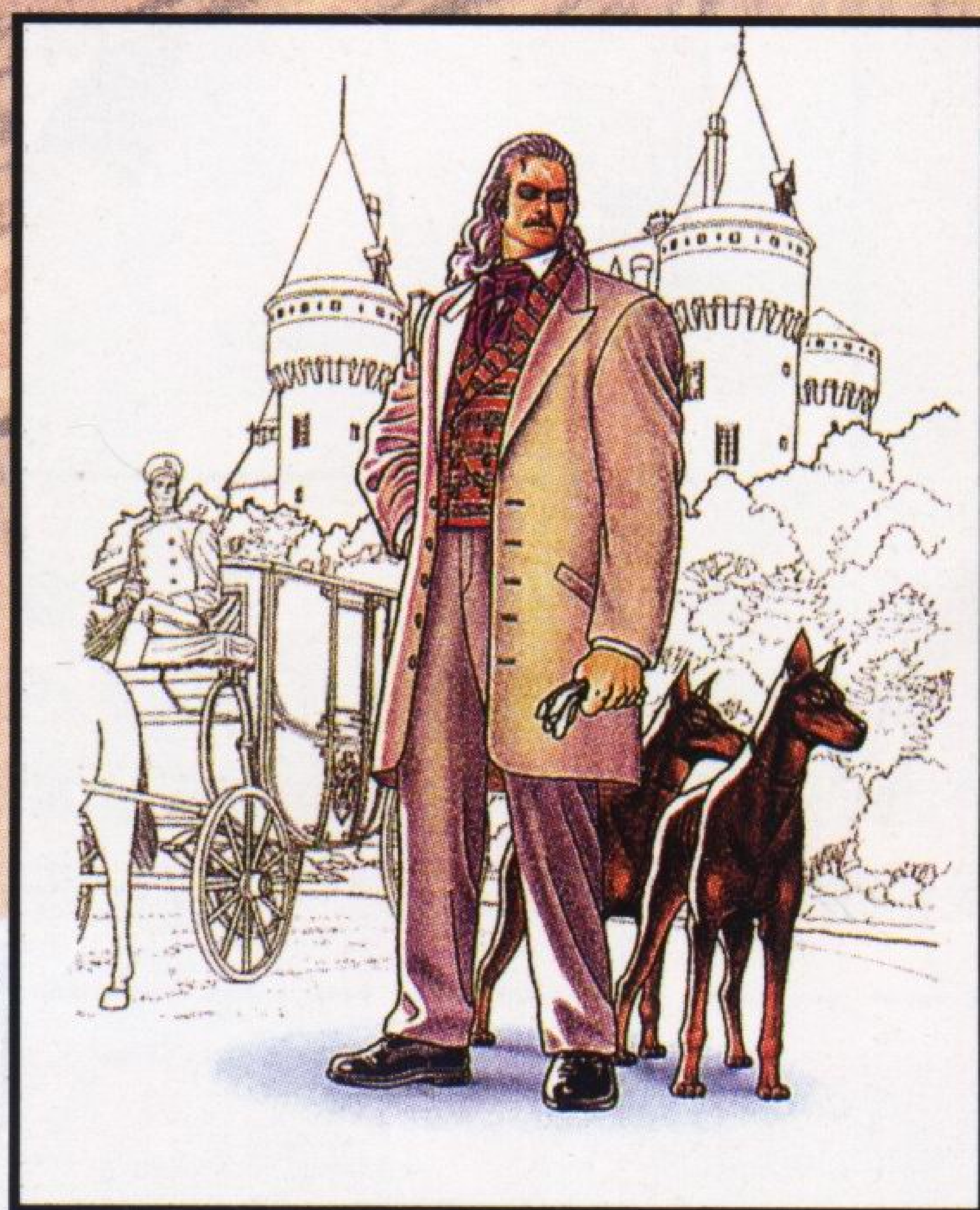
第一次见到克劳撒是在“饿狼传说2”中，一下子就被他那股狂放刚毅的气势所折服，他真是硬汉中的硬汉，斗士之中的帝王。

克劳撒是施特罗海姆家族的继承人，住在自己的巨大城堡之中。这个古老的中世纪城堡赋予他象古代英雄一般的刚毅性格，还有象帝王一般的气质。克劳撒喜欢听古典音乐——尤其是交响乐，在每一款有他登场的游戏中，都可以听到高亢雄浑的交响乐。这样的乐曲可以让他斗志昂扬，同时也是他对敌手表示尊敬的一种方式。克劳撒是个凭借自己力量来正面挑战对手的斗士，有实力与他交锋的人，都会得到他的尊敬。但尊敬归尊敬，他可对敌手毫不留情，这也是他表达尊敬的另一种方式吧！

另外，更让人感到震撼的是克劳撒之死。在游戏中克劳撒如果战败，你可以看到他的死异常壮烈，不会让人产生一丝蔑视之意。



战斗前的克劳撒需要仆人给他顶盔冠甲。



克劳撒在自己的城堡前留影。



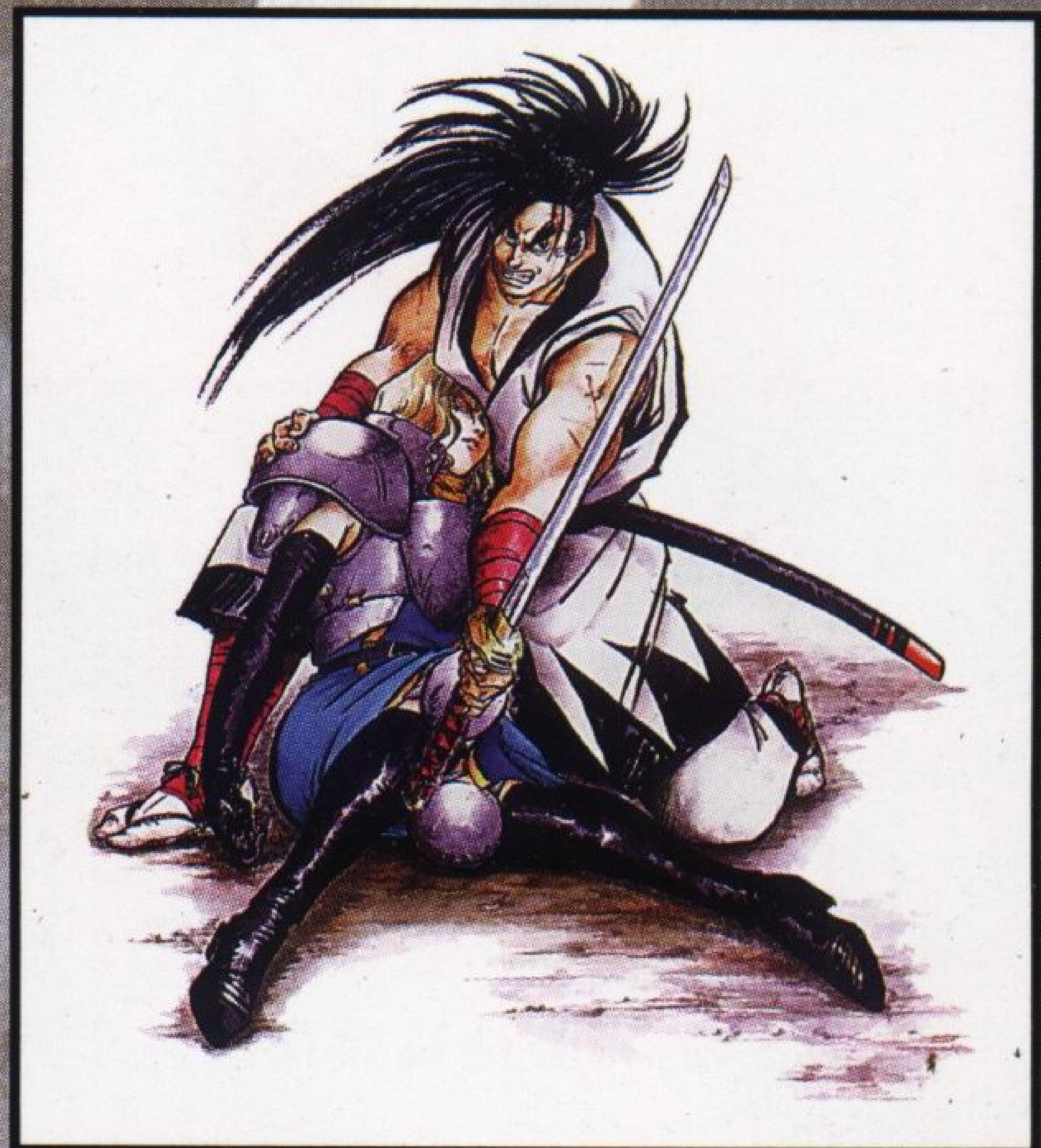
克劳撒喜欢听古典音乐。

霸王丸

以格剑和酒作为生命的热血男子汉

以热血、豪爽、威猛和放荡不羁来形容霸王丸应该说是一点也不过分的，充满了男子汉阳刚之气的他，是《侍魂》中最受欢迎的角色之一。令人爽快无比的重斩，是使用霸王丸的玩家追求的头号要素！然而这并不是说，他只有重斩这一条好处。霸王丸是几近完美的，冲有速度，剑有距离，斩有威力，招式破绽小，克敌性強，而且充满正气，不象其他一些角色的邪恶招数或者是有赖皮技。正是因为这样，才使他成为了游戏的主角，无论是初学者还是高手都喜欢使用的角色。光会格剑是塑造不了丰满的角色的，SNK的设计者又加上了一个酒壶，就是这个酒壶，令人产生了许多联想，不知多少相关的漫画就是在这上面做的文章。然而第一次见到这个角色时，不宛令人想到隆肯，这也是小小的遗憾吧。配音由臼井雅基担纲，尽显男子汉声音本色！

霸王丸在救助受伤的夏洛特。





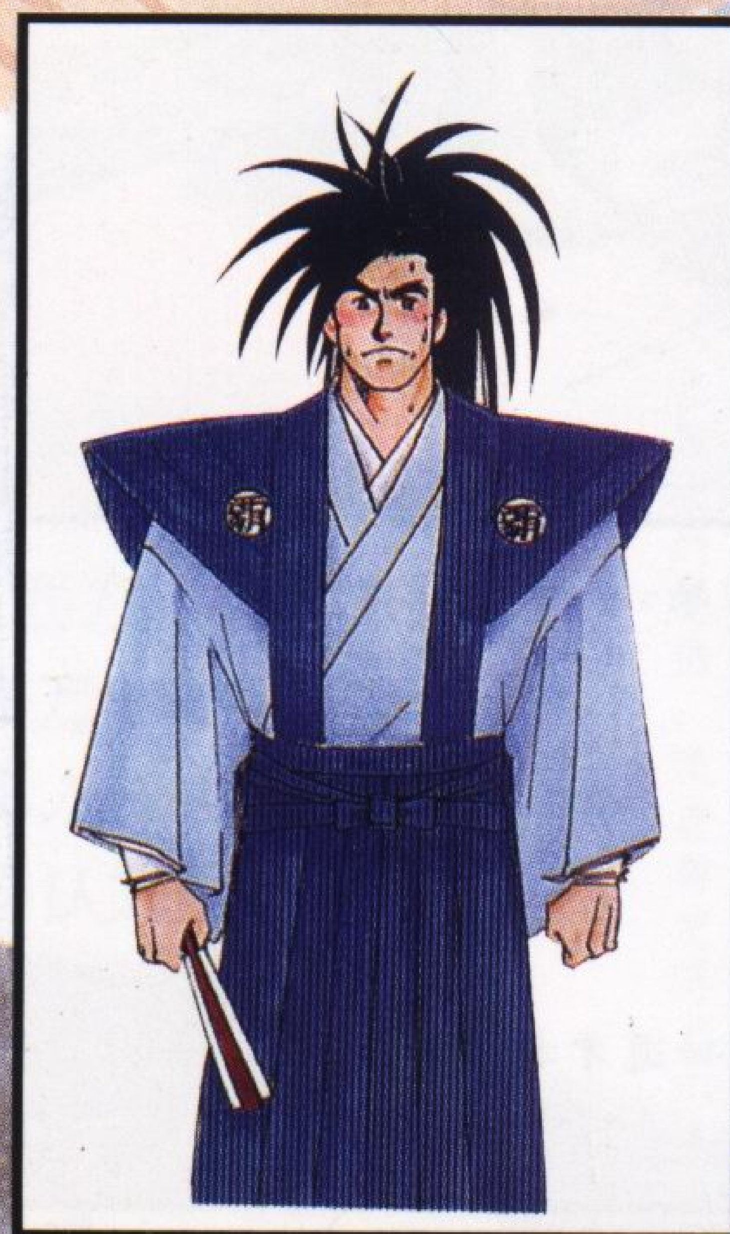
“嗨，我们来真剑决胜负！”



战罢天草，再战斩红郎。

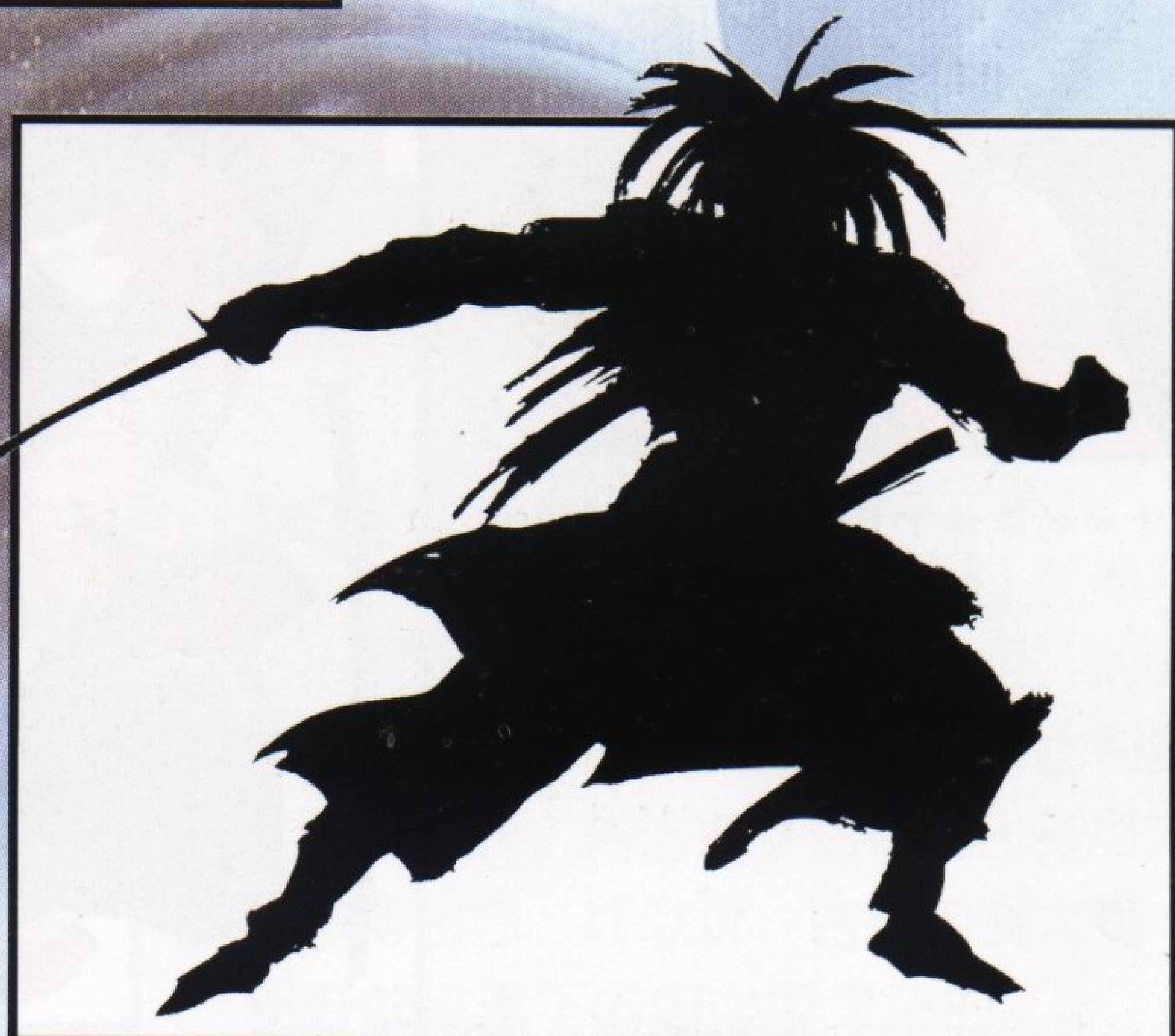
这两个师兄弟走的是一正一反两条路。





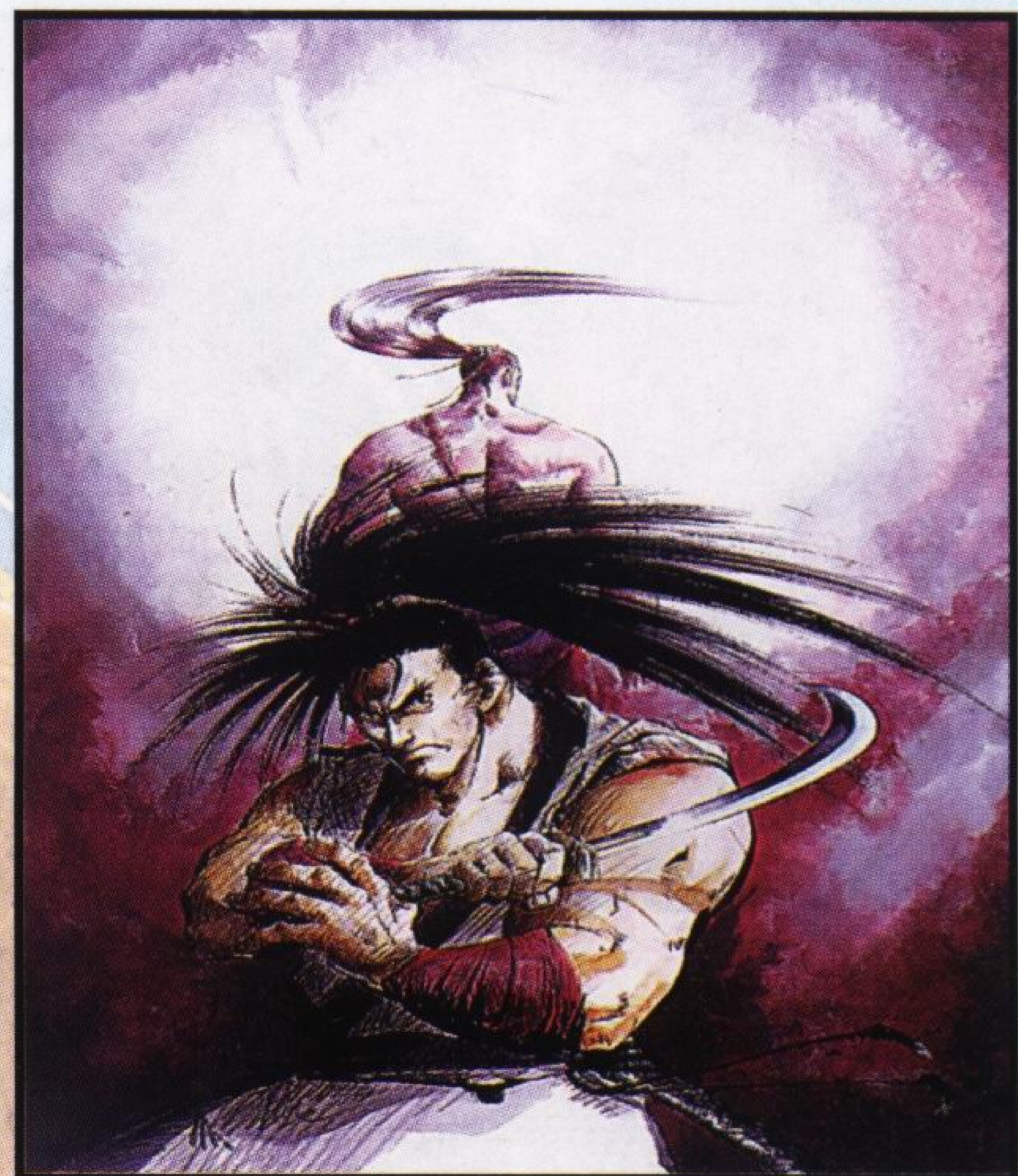
想不到霸王丸还有穿得这么整齐的时候。





牙神幻十郎

孤傲的冷血杀手



《侍魂》系列中最正统的剑客之一，从《真·侍魂》开始作为与霸王丸不共戴天的死对头登场。童年的经历造成了他孤傲、狂放以及漠视一切、仇视一切的性格。虽与霸王丸一同接受花讽院和冲的教导也未能改变心中的怨仇，反而叛出师门并视老师和师兄为仇敌。“天生杀手”的个性使他喜欢独来独往。

一头长发、背上的伤痕，以及华丽而令人胆寒的刀技，都让对手感到很大的威胁。胜利后摔下酒杯说出“阿呆か”的形象更是令人过目不忘。抽烟、喝酒、赌搏以及流连于烟花巷柳都是牙神的爱好。如此看来，可真是一个“无恶不作”的大恶人。



这也是宿命的对决。

宿命的对决。

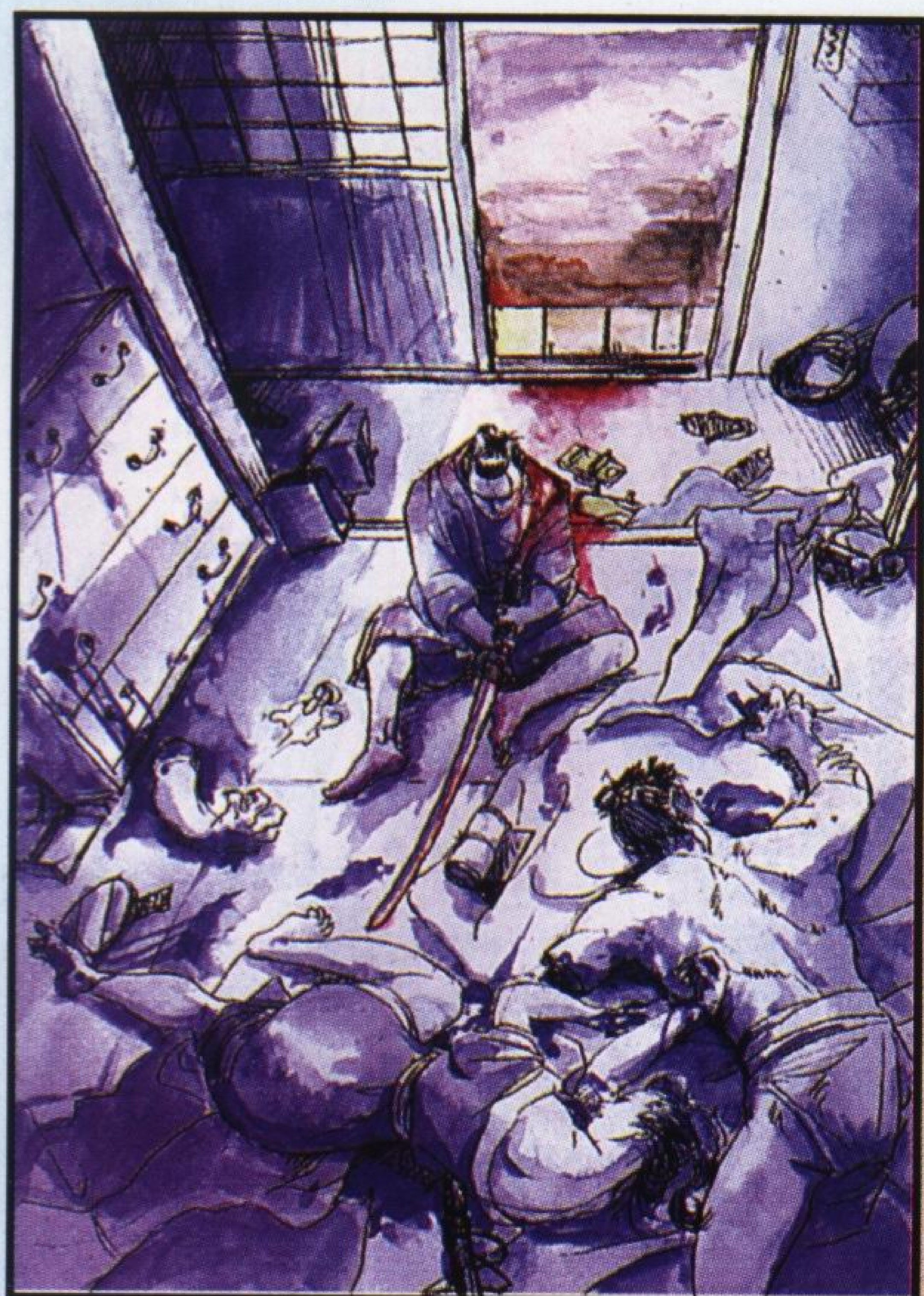




牙神的眼神中只会流露出冷漠。

真不知道牙神身上哪儿来的那么多花牌。





牙神好象克制不了自己的情绪。



牙神最喜欢紫色调。



桔右京

专情的拔刀流高手

《侍魂》系列少有的几个六作全勤的角色，人气度相当之高。一头飘发下英俊的面庞和潇洒的作派，不知吸引了多少名门千金(具体数目去数一数《真·侍魂》中，他胜利后身后的追随者啦)。不过右京是个用情专一的人，他作战的目的也只是为了寻找理想中的魔界之花献给恋人。

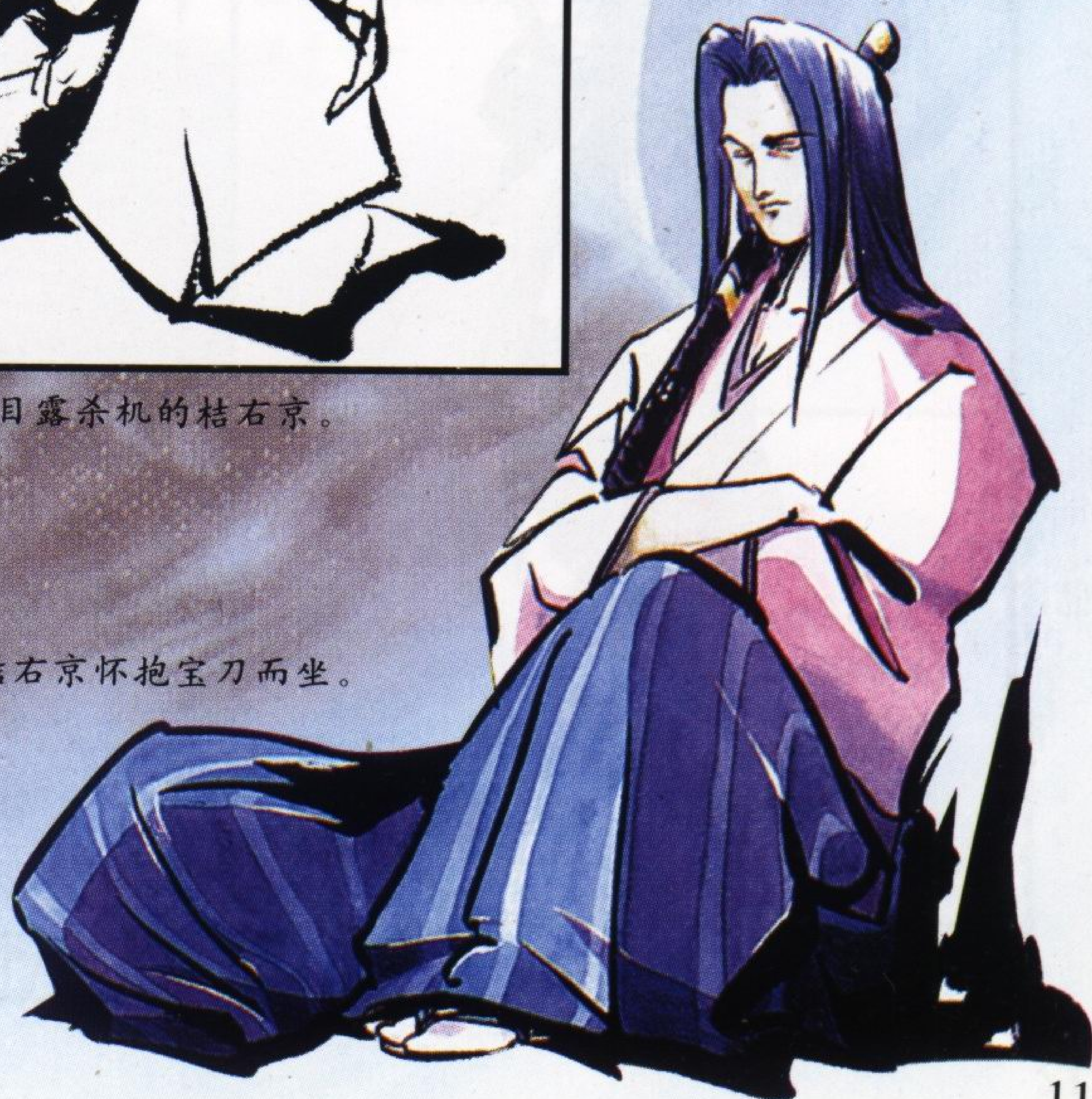


桔右京 树下图



目露杀机的桔右京。

右京的流派属于一刀流，以拔刀术快速的出击给予敌人致命的一击。燕返、胧刀、梦想残光霞等等都是属于迅速而強力的招式，而且十分华丽。然而，这位剑术高手却患有严重的肺病。在战斗中体力消耗过大时常常会不住地咳嗽，即使胜利了有时也会支持不住而咯血。不过这使他那种为恋人不懈战斗的精神更加令人感动。不知道以他那孱弱的身体还能支持到哪一作中呢?(不要忘了在那个年代这可是绝症啊!)



桔右京怀抱宝刀而坐。

服部半藏

火焰与黑色混然一体



忍者，一向给人以神秘、冷峻的感觉。而忍者所特有的功夫——忍术更赋予他们神奇无比的能力。如果说忍者是传奇人物,那么服部半藏就是传奇中的传奇人物。

因为他有着比一般忍者更高深的造诣，与其作战，你会感受到“风林火山”的真正含义。作为日本幕府时期的风云人物之一，他辅佐德川家康取得了辉煌战功。然而当他得知自己的儿子被恶魔附体时，便毅然决然地踏上了拯救儿子的道路。虽然年岁正高，但功力仍不减当年，无论是“手里剑”，还是“爆炎龙”都比以前有所提高。而他那诡异莫测的隐身，可以说是无所在而又无所不在的。再加上“荡炎斩”，定会打得对方焦头烂额，防不胜防。如果要是中了他的“大招”，估计你就快“归西”了，因为这招的名字叫——天·魔·覆·灭。



为了夺回儿子真藏的身体，半藏踏上了征途。

半藏与天草永远处在敌对的状态。



手里剑是忍者必备的道具。



黑子

身穿黑衣的小老头裁判

估计沒有人知道，黑子是不是由于身着黑衣而得名的，反正黑子从头到脚都用黑衣给包起来了，也沒人见过他长得什么样。

据说黑子年轻的时候也曾经叱诧江湖，凭着自己的超群武艺，与好友花讽院和冲一起将祸害人间的鬼物尽数消灭，并封印了魔王，使乱世得到了一昔安宁。不过很可惜，恶势力只要一有机会，仍要抬头。黑子年纪老了，魔物再次横行人间，虽然黑子仍有能力去铲除魔物，但为了让更多的新人有施展才华的机会，而甘愿当起了裁判。

偶尔黑子也会亲自与各个武士比划比划，当然是善意的，也许他只是按耐不住很久沒有活动过的腿脚，想



伸展伸展吧。不过，当使用秘奥义“黑子大乱舞”时，黑子需要先休息一下才能使出最后一式，从这点上看黑子真的老了。



黑子作为裁判尽职尽责。



黑子与和冲是并肩战斗的伙伴。





天草四郎时贞

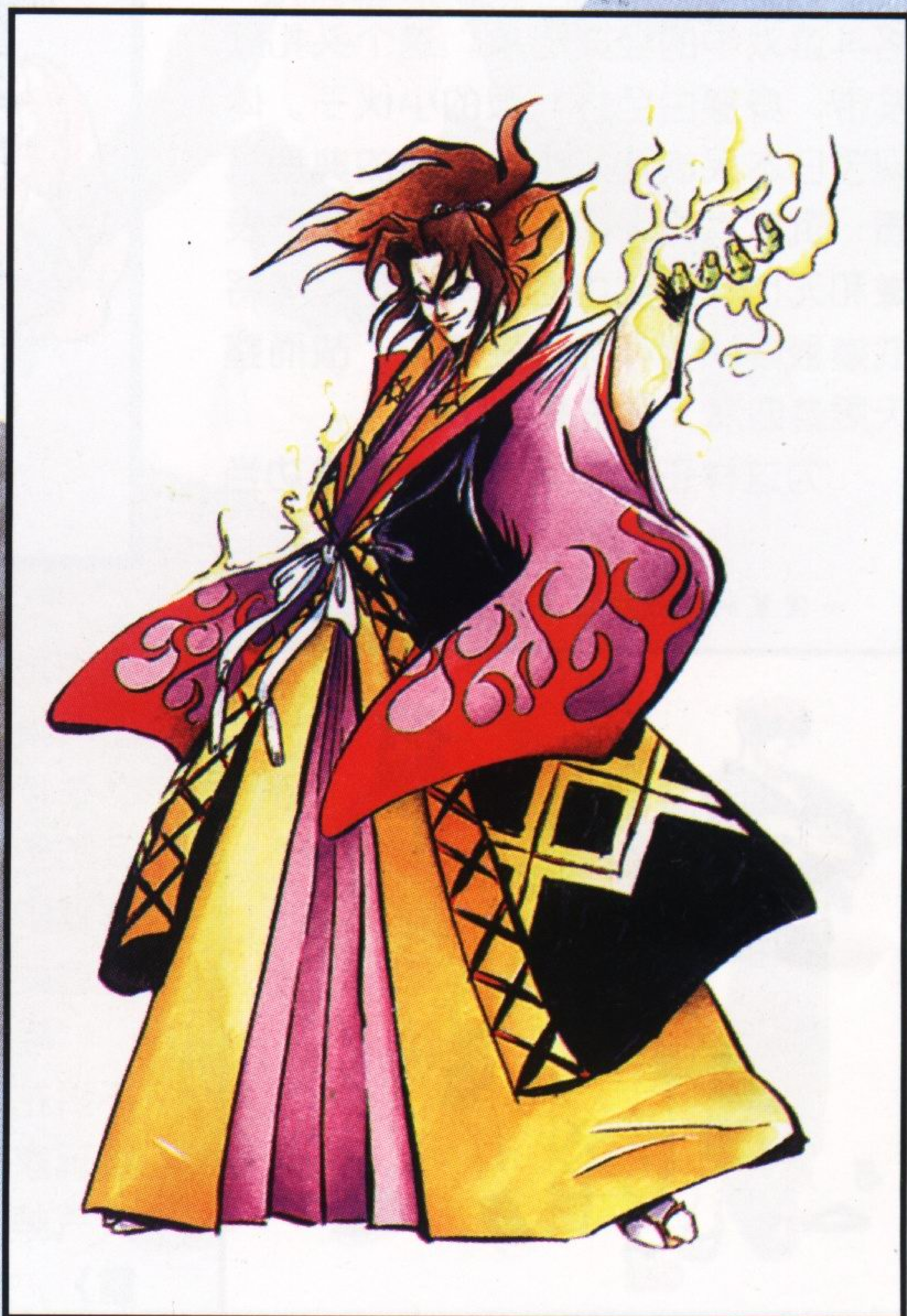
被怨念所支撑的灵魂

江戸时代的日本，由于与红毛（荷兰人）和南蛮（英国人）的逐渐接触，越来越多的日本人开始信奉天主教。极力剿灭异教徒的第五代德川幕府，终于在岛原与两三万天主教徒展开自大阪夏之战以来最为惨烈的战斗。天主教徒一方的首领就是天草四郎时贞。当时刚刚16岁的天草由于长相美貌（不是英俊吗？），被认为是天主派来与幕府战斗的使者。最终，岛原起义军敌不过強大的幕府军队，天草被捕，跳“蓑衣舞”（就是穿上浇了油的蓑衣，被活活烧死）而亡。



在游戏中，我们最熟悉的就是“侍魂”系列中的天草。SNK用这个真实的人物做了反面角色，也许只有日本人才会这样满不在乎的改编自己的历史人物吧。

心中充满怨念的天草，终于在1788年借助魔界的力量复活。他的怨念使当时的人们受尽了苦难，他想让人知道自己強大的力量，他要毁灭这个世界。这时的天草已经充满了邪恶的气息，阴狠的表情从他原本十分美貌的脸上传递出来，让人看了不寒而栗。



天草是怨念的化身。



壬无月斩红郎

拥有无双剑技的最强之鬼

自从一百多万年以前原始人出现，人类不断为自己的愚昧无知与狂妄付出惨重的代价。天神们不断派遣早已按耐不住的随从——那些被人们称作恶魔的人——去教训教训那些愚蠢的人类，直到人们付出代价后记起还有神的存在，才能得到原谅。

斩红郎就是上天派遣的使者之一，他所到之处尸横遍野，土地被鲜血浸成红黑色，空中只有血腥的气息。无论好人还是坏人、不管穷人或者富人，都遭到斩红郎的无情杀戮。他就是以这种方式来表达自己的工作成绩，同时也磨练着自己的剑技——象舞蹈一样优美的剑技。

斩红郎的剑技霸道至极，见过他杀人的侥幸残存者都管他叫"鬼"。没有人知道他会在何时何地出现，曾有人想用一个婴儿来引诱他出现，但虽然嗜血却不愿杀死婴儿的斩红郎只将施放诱饵的人杀死，再次教训了虚妄的人们。

斩红郎过火的行动，引起了世界各地顶尖剑士的愤怒，也超出了神惩罚人类的范围，他被神抛弃了，剑士们踏上铲灭这位"鬼"大叔之路。

隆

日式正统派代表

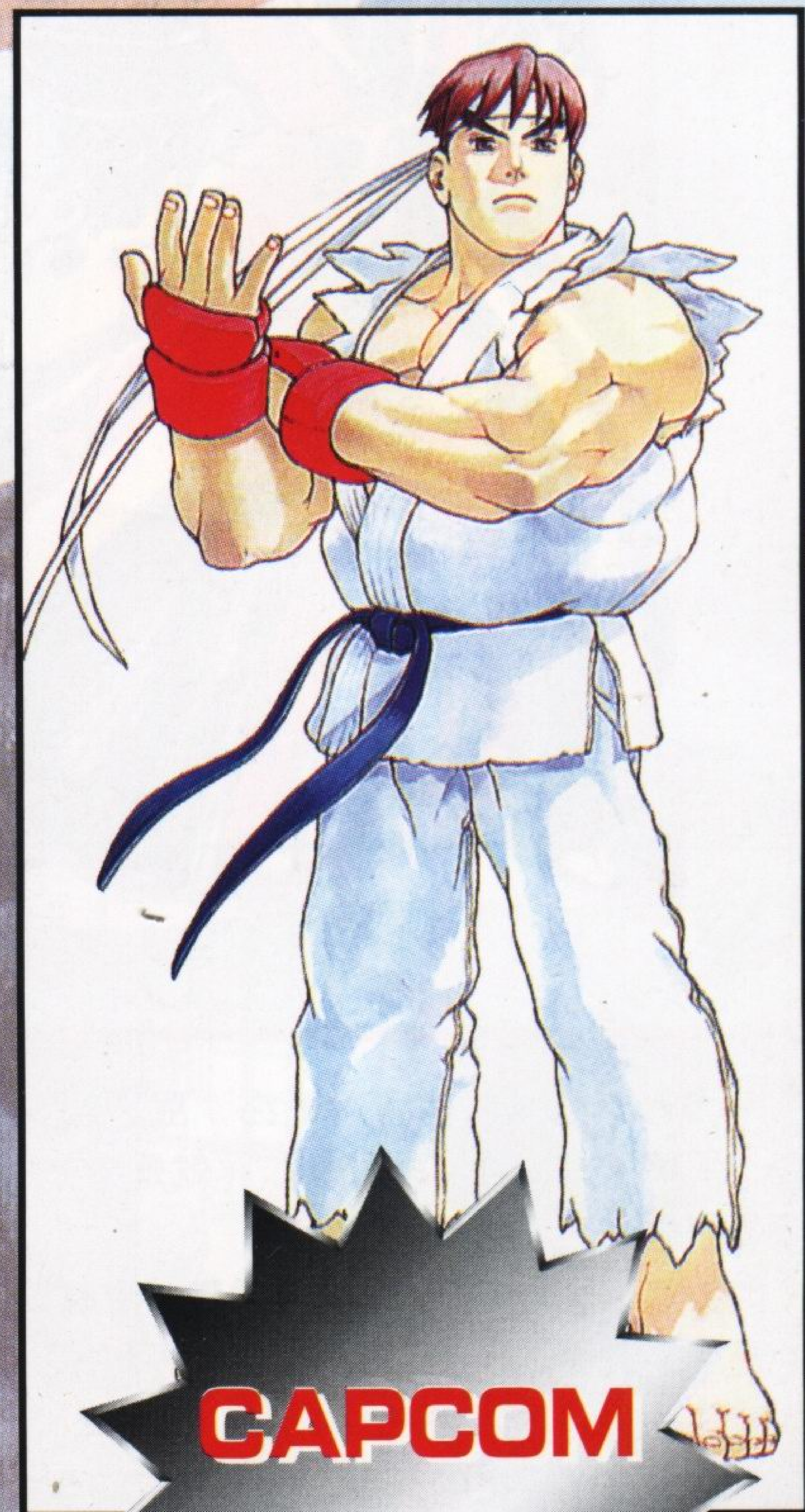
从第1代《街霸》就出现的隆，是格斗游戏中的经典形象。这个头扎红发带，身穿白色格斗服的小伙子，体现了日本民族理想中男主角的典型气质：沉默寡言、富于忍耐，看似外表谦和无比，其实内心傲气十足。隆将武道最高境界作为毕生追求，故而整天周游四海，寻求高手切磋。

为这样正统的角色设计的武功当然也是极为正统的一种：以空手道、合气道、柔道为基础的搏击术，主要必杀技有远距离牵制对方的波动拳以及防空的升龙拳。在以后很多的对战游戏中，男主角使用的招式几乎都难逃这类模式。

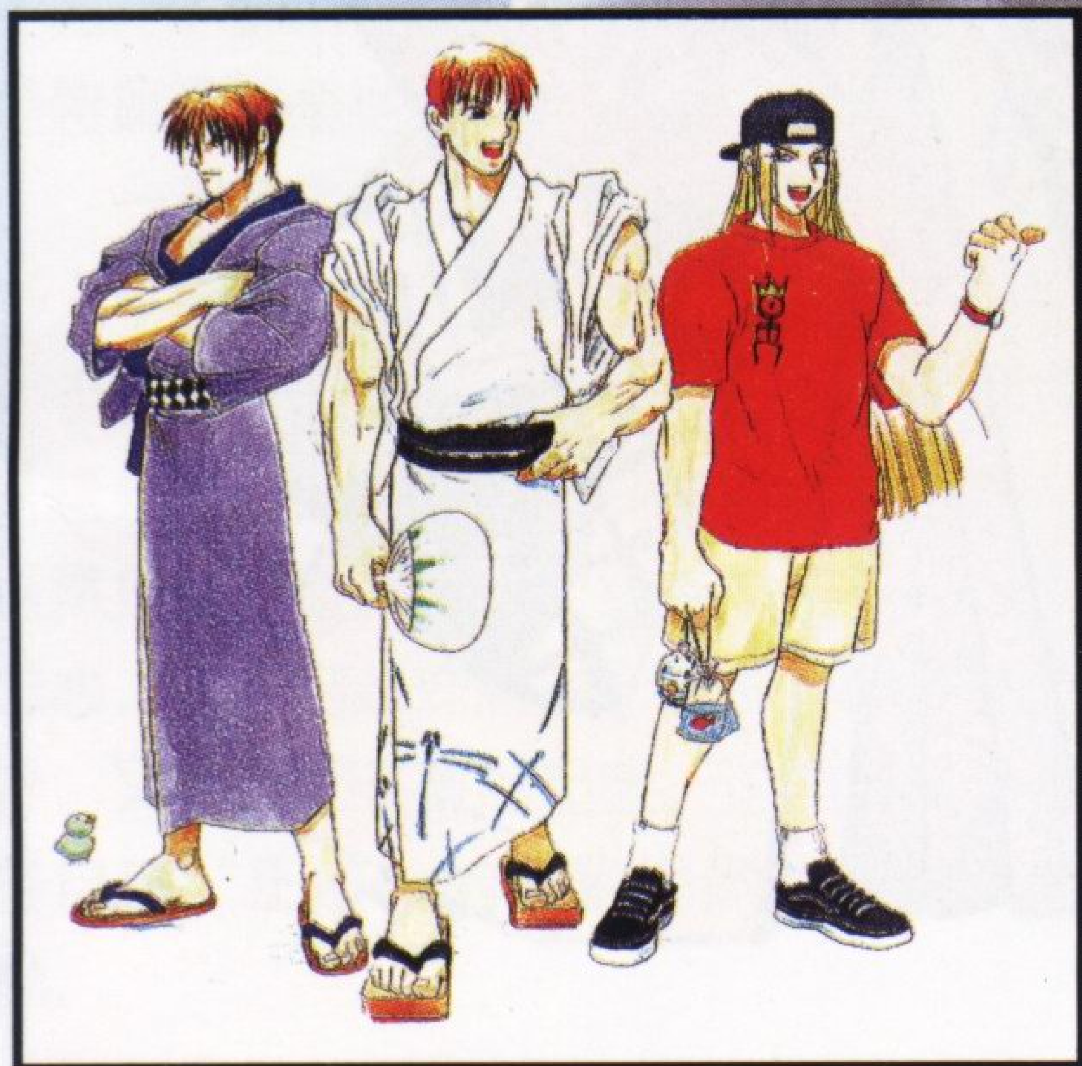
隆的功夫中规中矩，招沉力猛，不讲花哨，只求实用，因此适合中上级玩家使用。数代《街霸》，隆都是人气颇高的角色，很多人一提起《街霸》，脑海中必定先出现"隆、肯"

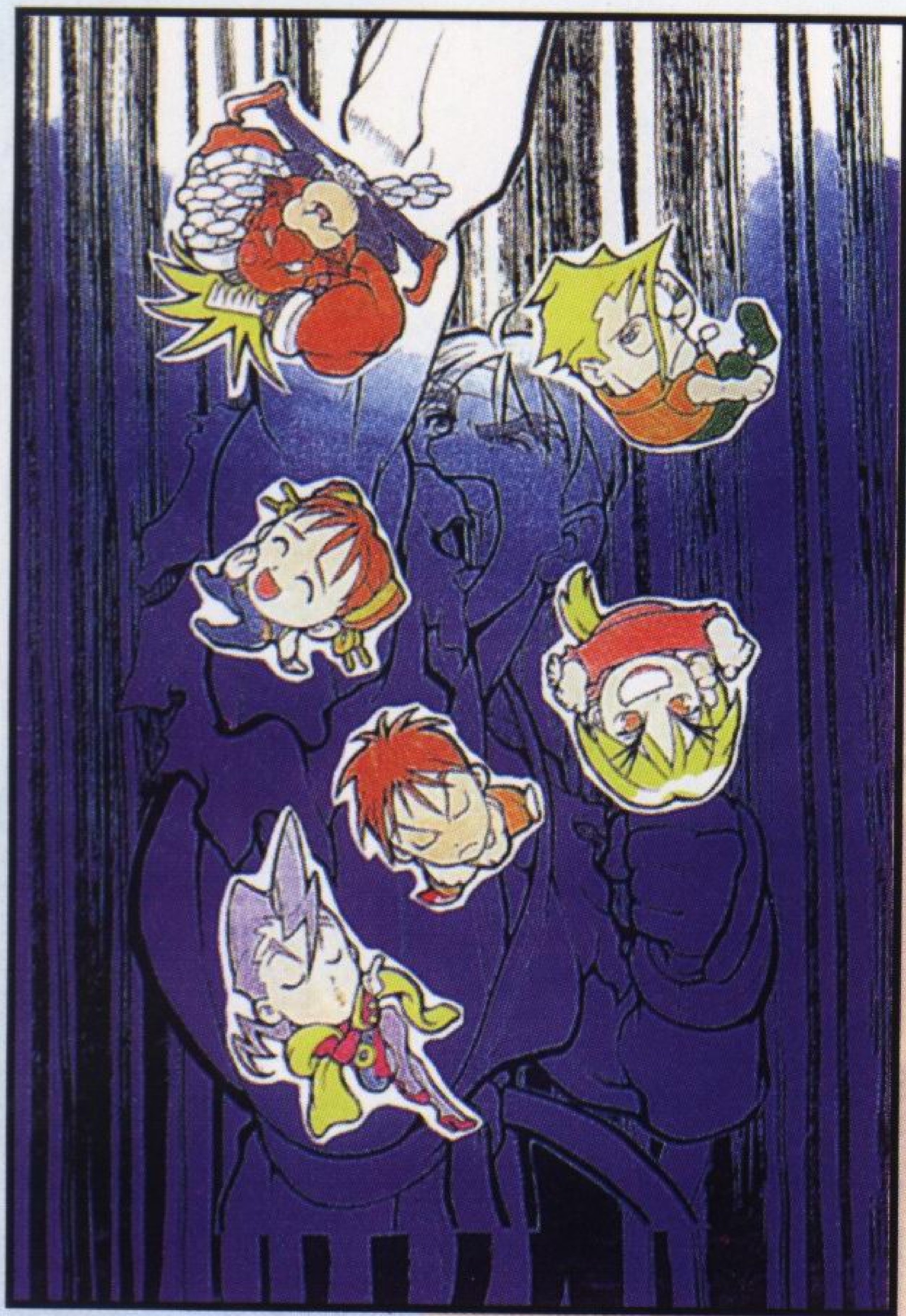


隆的标准造型。



便装的隆也颇有要打架的样子。





“一竿子打翻一船人。”

的形象。但是隆温和的外表和看似正统的招术往往使人忽略一个重要事实：格斗时，隆其实是个相当无赖的人。

日本人骨子里的骄横完全体现在隆身上，他们为隆设定的功夫正是看似普通而判定极强。隆的空中重踢出招快、范围广、持续时间长；蹲下重拳简单易出而对空性极好；投掷技距离远、判定強。必杀技方面，旋风腿虽然击中对手次数不多，却有一击必倒的极大威力；升龙拳破绽小；波动拳速度快，在近距离能如同囚笼一般困住对手。隆的连续技简单实用，跃起后的“跳跃重踢——蹲下中踢——波动拳”、以及地面上的“蹲下中踢——波动拳”等都相当有效，而且还能跟投掷技配合形成“赖招”。在《街霸》的后期几集，隆的招式判定强度有增无减。



总的说来，隆过于正统，正统得简直有些虚伪。有点像我们有些电影中的“高大全”角色。



肯

喧哗的金发小子

肯，“街霸”中另一个大人气的角色，隆的好友兼对手。由于师出同门，他的招式几乎同隆一模一样，而性格则完全相反。穿着一身红色练功服的金发小子肯是美国人，开朗外向，急躁火爆，情绪溢于言表。和终日苦练武功、不问人间世事的隆不同，肯喜欢到处炫耀武功，尤其是在女朋友面前。为此他热衷于参加街头比武大会，不仅为了赢钱，更是为了赢得赞誉。

肯追求华丽的打法，讲究表演性，但是功力却不及隆深厚。同样的一招，隆用来朴实无华，在肯手里就会变得夸张，份量减轻、动作幅度和破绽增加。例如旋风腿，能够连续击中对方6下，看起来很酷，但却没什么威力；升龙拳的速度比隆快，而且升得又高又远，可是一旦失手，破绽也很大。由于肯的动作大开大合，气势逼人，而且出手比隆要快一些，很容易给人“厉害”的感觉，因此喜欢使用他的人很多，尤其是初学者。

高手使用肯时，跟隆的思路是不同的。从单个的招术分析，肯比隆出手要轻而飘。要最大限度地发挥肯的威力，就必须活用连续技。其实肯的连续技相当恐怖，跟隆相比，连招更多、更易构成、威力更大。肯的优势在升龙而不是波动拳，因此多用跟升龙有关的连续技。例如“跃起至对方背后重踢——站立重拳——重升龙拳”就是经典的一招。在《少年街霸》中，肯结合滚翻动作使出的许多新连续技更是猛烈凌厉，疯狂至极。

《街霸》最大的创意之一就是制造了两个招术相似但性格截然不同的角色：隆与肯。在《街霸2》中，两人的招术完全相同，但电脑的肯与隆却使用完全不同的打法，令人感觉到性格差异。到了《街霸2'》，两人看上去动作还是差不多，可是玩者使用之后便会发现手感上的许多细微不同。到了《街霸》的后期作品，两人的动作差别已经变得很明显了。

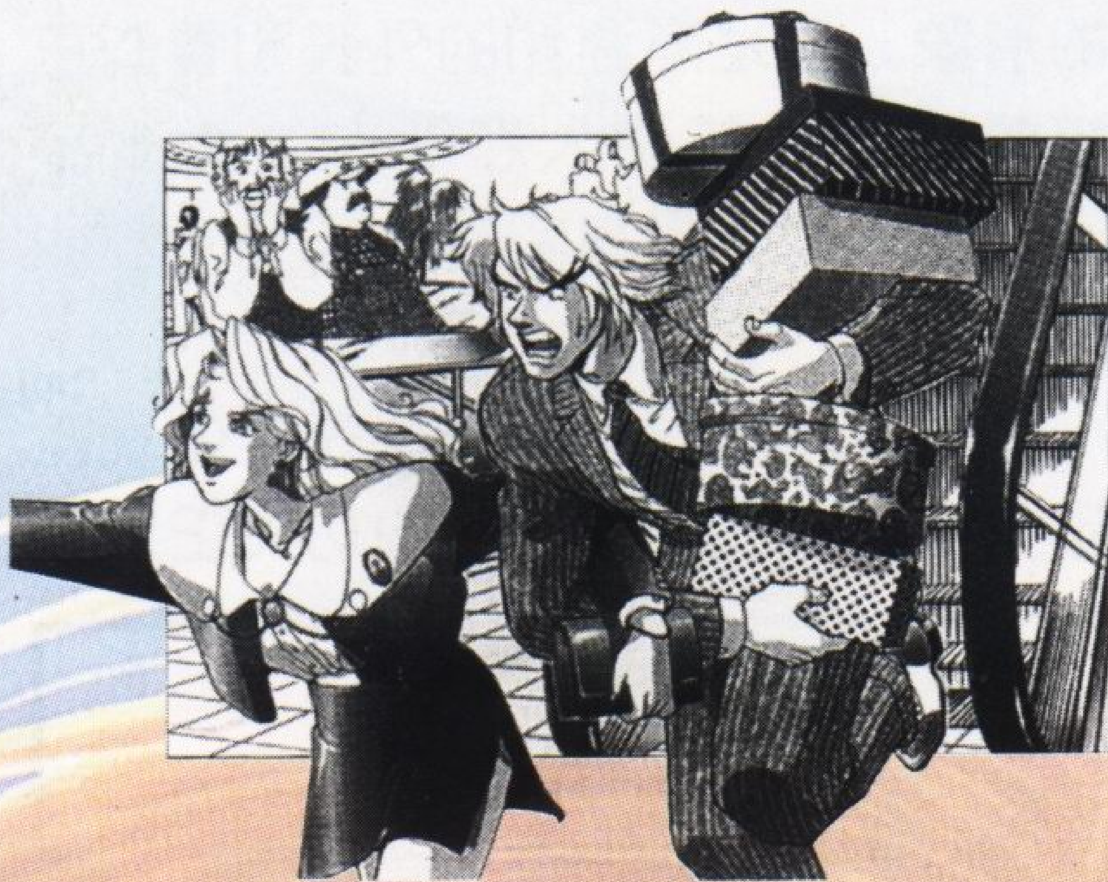


隆与肯在林中对练的景象。





肯的标准造型。

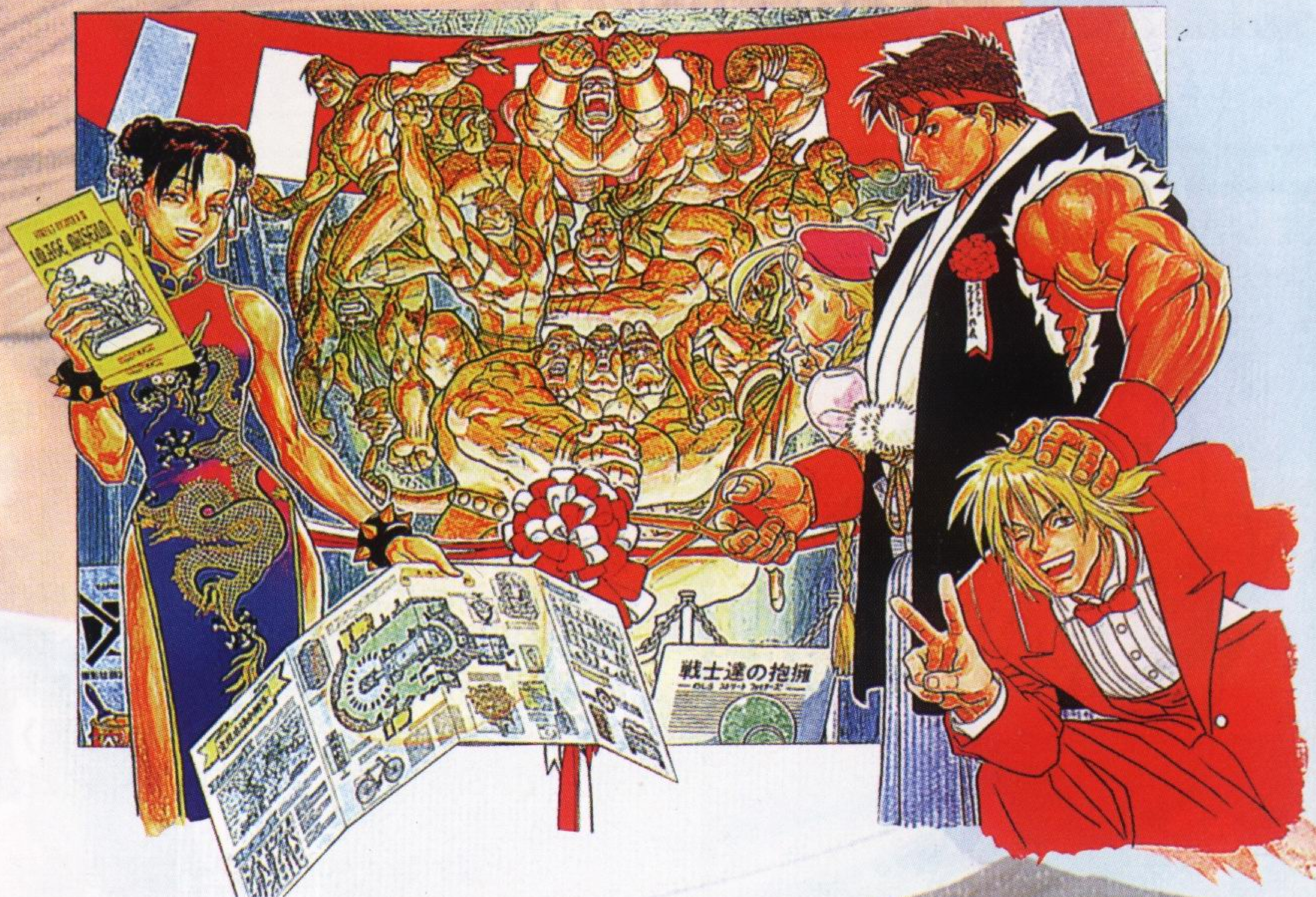


陪妻子购物的肯。



疯狂旋风腿的肯。

穿礼服出现的斗士们。

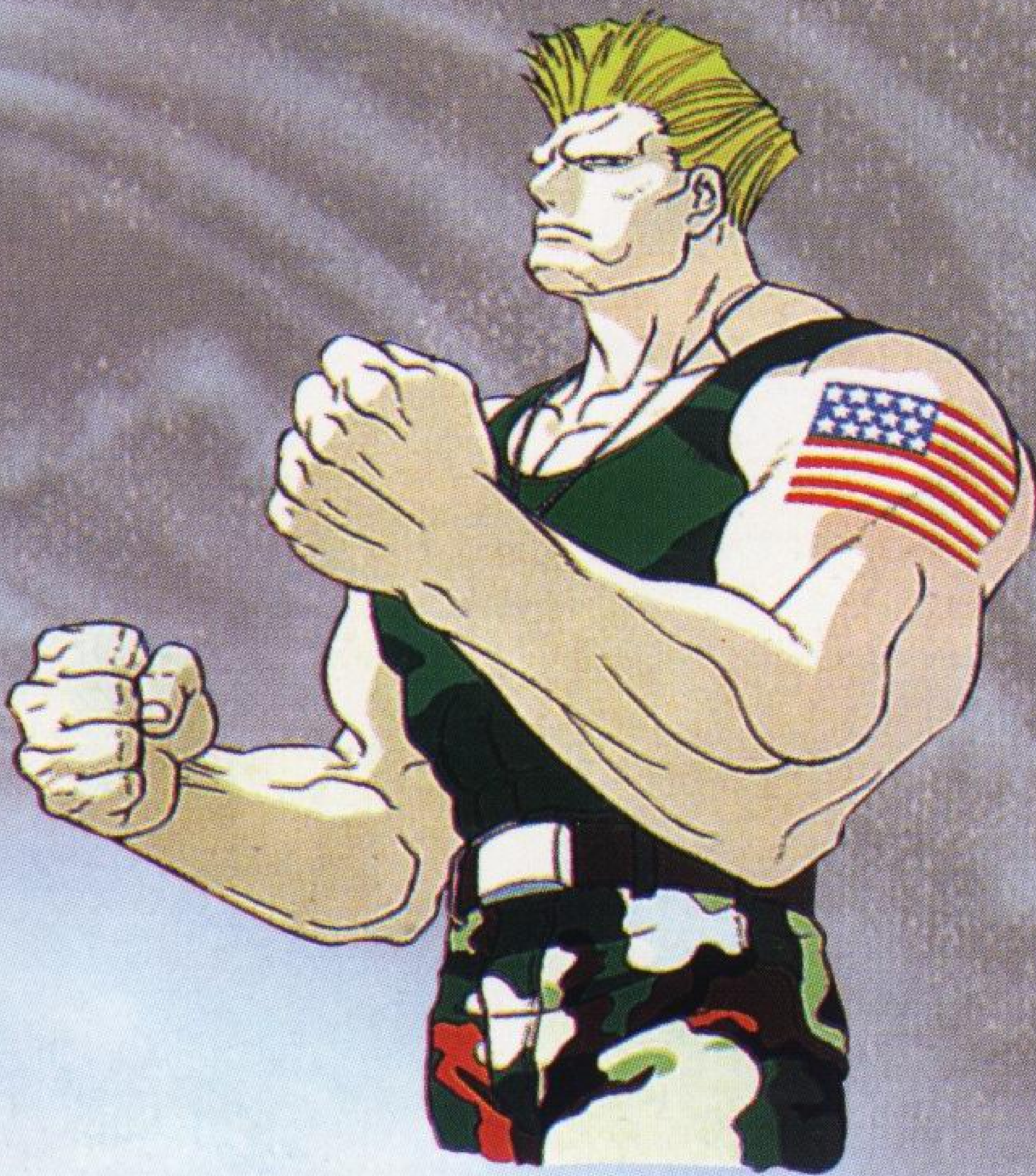


CAPCOM 篇



盖尔

沉稳冷酷的军人



一身迷彩服，头发如钢针般竖起的盖尔，是美军某空军部队的上校。他的亲密战友纳什为调查隐藏在军界的犯罪组织，不幸惨遭将军维加杀害。悲愤交加的盖尔戴上了纳什遗留下来的军士牌，发誓要为战友报仇，手刃元凶。

盖尔使用的是军中格斗术。这种武功以杀人为目的，虽然动作不算华丽，却够猛够狠、招招夺命。

作为一名职业军人，盖尔处事冷静，阴沉冷酷，虽是正面人物，却带几分阴险之气，这倒使人物更添了几分性格魅力。无论是武功，还是个性，盖尔同反派魔头维加都有几分相象，也许是曾在同一军营的缘故罢。盖尔属于高手使用的角色，由于他的出招属于“蓄力型”，要求使用者有

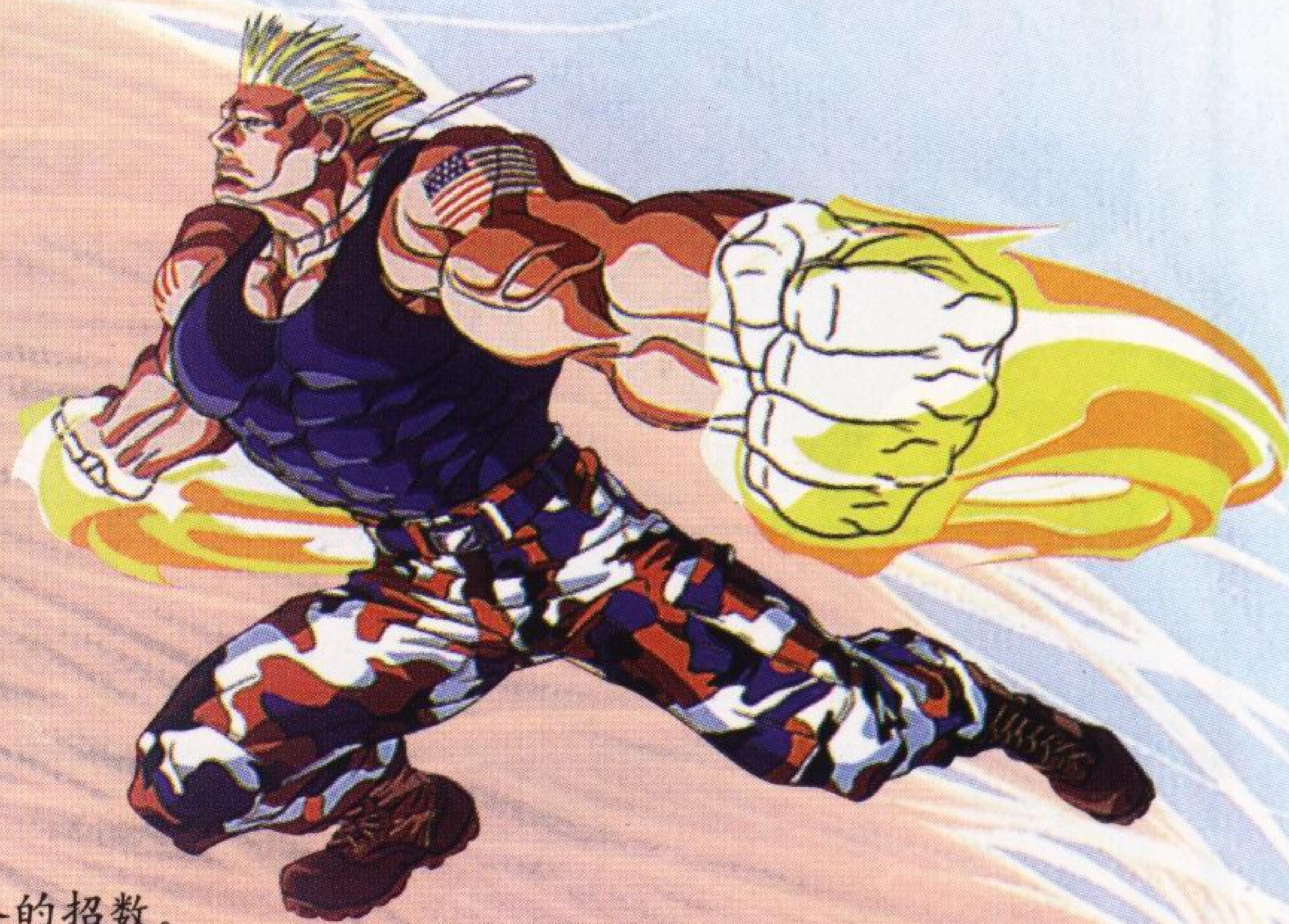


相当的预见性和缜密的思维，以及精确的手法。冷静观察，稳固防守，抓住机会以密不透风的连续攻击至对方于死地，是盖尔的作战思路。

盖尔的“音速刀”收招奇快，因此很多进攻套路都围绕它来展开。在“音速刀”的掩护下，盖尔可以有许多种攻击方法，仅仅是下蹲扫腿和近身投掷的二择攻击，已经够让对手头疼。此外，著名的“跳跃重拳——蹲下中拳——倒勾踢”三连击，以及“跳跃重拳——站立重拳——音速刀——反手重拳”四连击都是极其凶悍的杀招。

在“街霸”的一些后期作品中出现了纳什。虽然他与盖尔招术相似，但很明显，纳什属于文弱的那类，而且招式判定也弱化了很多。

典型的军人气质。



“音速刀”是攻守兼备的招数。



维加

操纵精神力量的反派首领

维加也许是格斗游戏中制作得最为成功的一个反派角色。绝大多数游戏中的反派都是些孔武有力、身形巨大，或者半人半妖，一看便知是恶人的脸谱化形象。维加则不然，他不属力量型而属技巧型。他相貌堂堂、威风凛凛，看上去身材不算高大，却灵活异常，出手更是迅若闪电，稳准硬狠，在顷刻间致对手于死地。仔细想想，能与之媲美的反派人物也只有“饿狼”中吉斯。

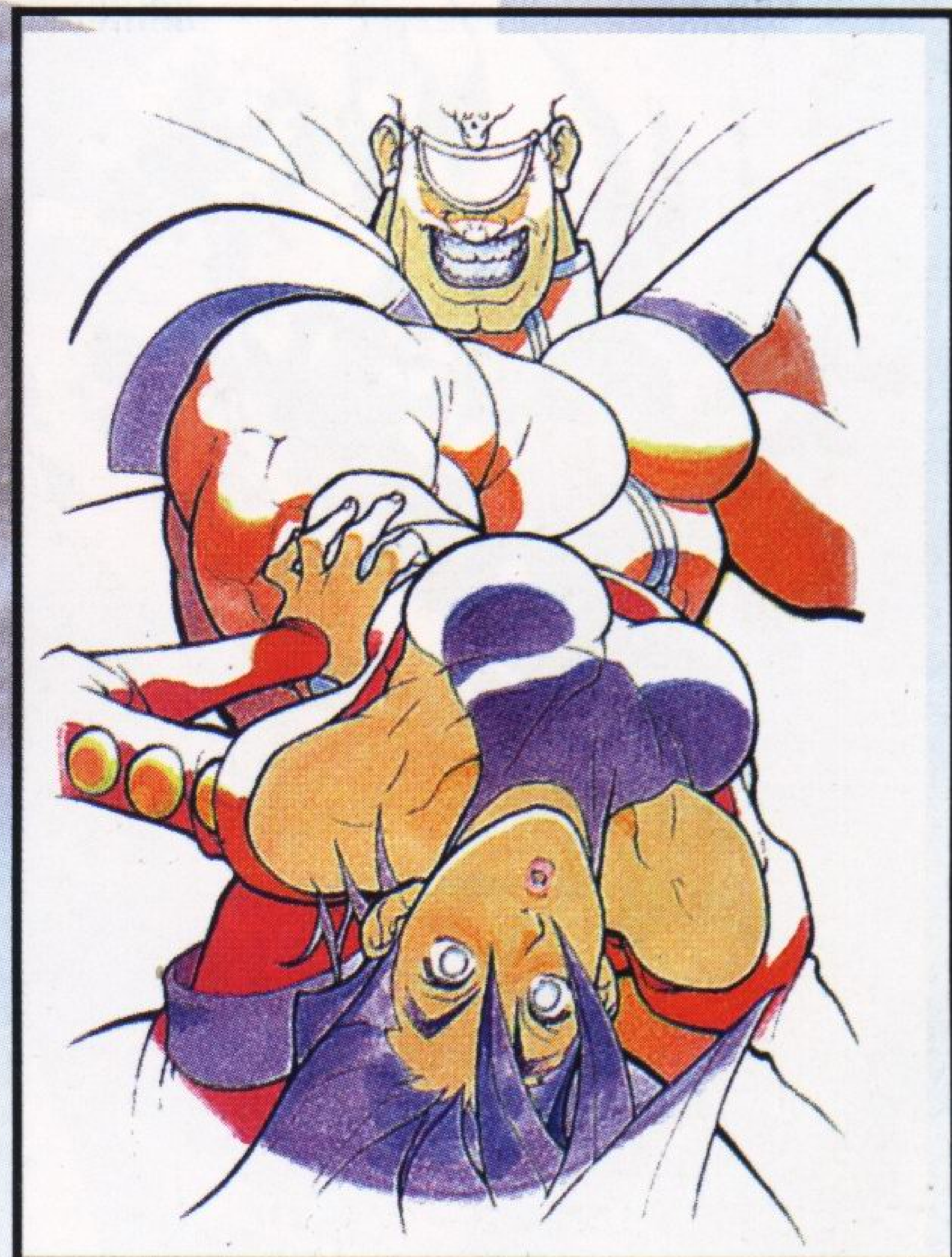
维加是个企图统治世界的野心家。他表面身份是美军空军部队将军，暗中却是一个庞大的犯罪组织“影组”的首领。阴谋败露后，他杀害了纳什，逃亡泰国，以那里为据点，组建了一支拥有高科技武器、实力强劲的军队。许多试图前来侦察的警探都被他杀害，其中包括春丽的父亲。为了彻底铲除面前的障碍，维加举办了比武大会。

维加的武功综合了轻功、泰拳、军人格斗术乃至恐怖的精神力，加上他的狡诈多谋，确实强得令人有难以战胜之感。维加的冷酷阴狠同盖尔相似，但他比盖尔更多了一分霸气。

维加第一次亮相，是作为“街霸2”中的最终首领。当时，他那强横而华丽的招术令无数玩家惊叹。

然而，当玩家在“街霸2'”中使用他时，却发现很难用得像电脑那么强。其实维加是个适合高手的角色，他的招术单独来看，没有哪招是特别好用而强劲的。只有充分了解每一招的作用和意义，加以巧妙组合，才能发挥出超强的威力。

VEGA是邪恶的化身。



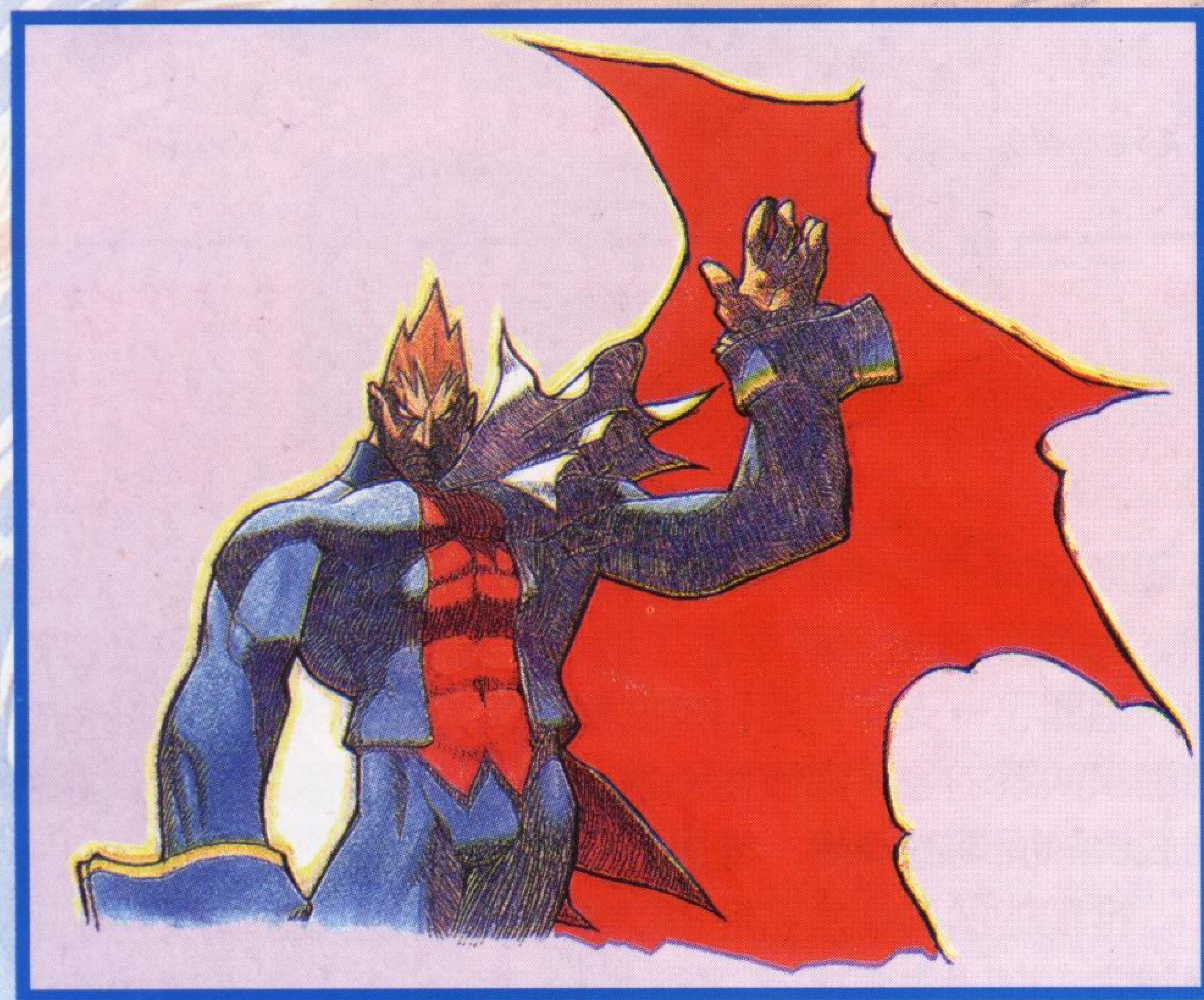




妄想将世界控制在自己手中的维加。

由于维加的盖世武功和高高在上的身份，他在跟对手交锋时充满了不屑。维加的许多招式带有欺骗性。利用行走速度快，可以出其不意对敌人实施投掷；利用强硬远距的站立重踢进行牵制；利用“蜻蜓点水”和背后扑击的空中招术扰乱对手思路；当对手一旦开始精神恍惚，维加就能使出“精神力爆破”的夺命绝技。使用维加时，确有一种同对手斗智斗勇的快感。

从“街霸ZERO”开始，维加逐渐变成了脸谱化的角色，不仅模样变得巨大粗壮，而且战术套路也变得简单，缺少技术性。虽然华丽程度有增无减，虽然这可能吸引新一代的玩家，但对于当年用惯技术性维加的人而言，不能不说是一种遗憾。



迪米特利

征服地球是我的任务所在

这位罗马尼亚的男爵可不是一般角色，他的野心大得很呢！迪米特利大人生于十五世纪末，属于吸血鬼系，随着身上的暗黑之力愈发强大起来，男爵已不满足统治一个小小国家，他开始筹措征服全世界的计划！拥有强大军队的迪米特利平常在自己军师的建议下积极备战，正当他暗自得意计划成功之际，其他恶魔们早已对地球先下了黑手，这下贵公子气得非同小可，他不顾军师劝阻，发功后从一位文质彬彬的绅士变为身躯巨大的蝙蝠系吸血鬼，飞出豪华的行宫准备先摆平诸魔……

第一个对手就是本家(蝙蝠系)的夜之女皇莫莉卡，毫不将别人放在眼里的男爵与莫莉卡后过招后，发现自己的如意算盘不太容易实现，反倒被夜女皇的美貌吸引，他们后来来往频繁，最终导致“新贵救世主”JEDAH独步暗黑界。



黑夜的主宰者。





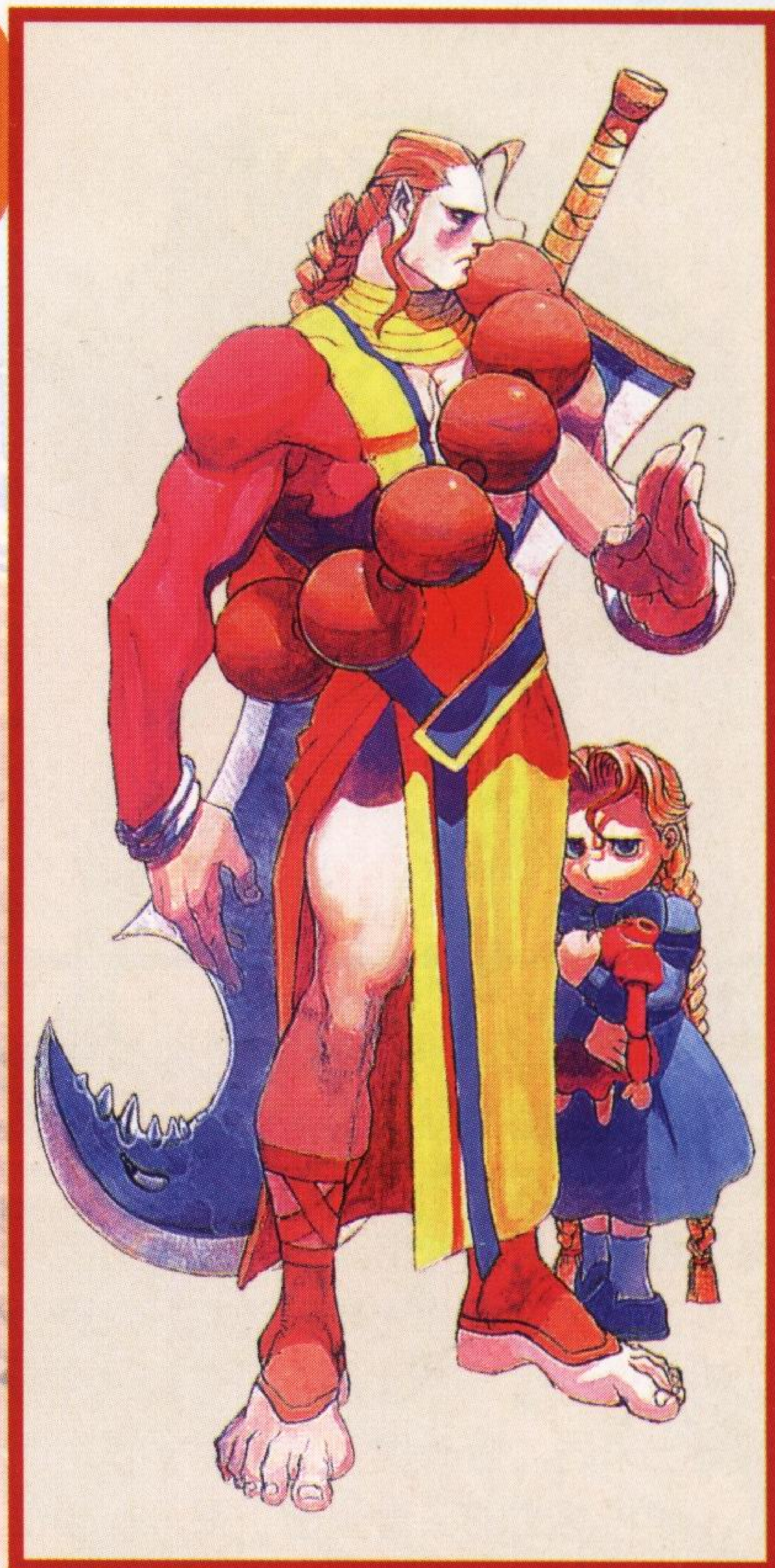
魔界的贵公子。

多诺凡

一心降魔而"走火入魔"

从他的装扮上一看就知道是个猎人：留着两条大辫子，还有那顶"浪人西林"般的"行者帽"，加上背后那把颇有些灵气的大刀，这就是Vampire Hunter Donovan的特色。能同暗黑"居民"交手，说明多诺凡非比常人——由于修炼过火，他心灵的一半已被魔界控制。只剩下一半人间界心灵的Donovan，仍然为避免诸魔乱战给人类带来灾难而战斗，尽管自己要忍受很大痛苦（"魔气太重"），但他以超常的毅力用正义将"魔气"压下……

游戏画面中，多诺凡的表情很细腻，他最擅长"招诀念咒"招唤出金刚巨神，身后的小女孩阿妮塔则是他游历时在一个小村庄收留的，靠她天生的"魔界神力"可以帮助自己实现"除魔壮志"。



就是在头脑中"忽善忽恶"的错觉煎熬下，多诺凡用人间界的部分心灵控制着自己的行动，导致其战斗力和对事物判断力的"双重下降"……



多诺凡保护着阿妮塔。



多诺凡具有双重性。



维克多

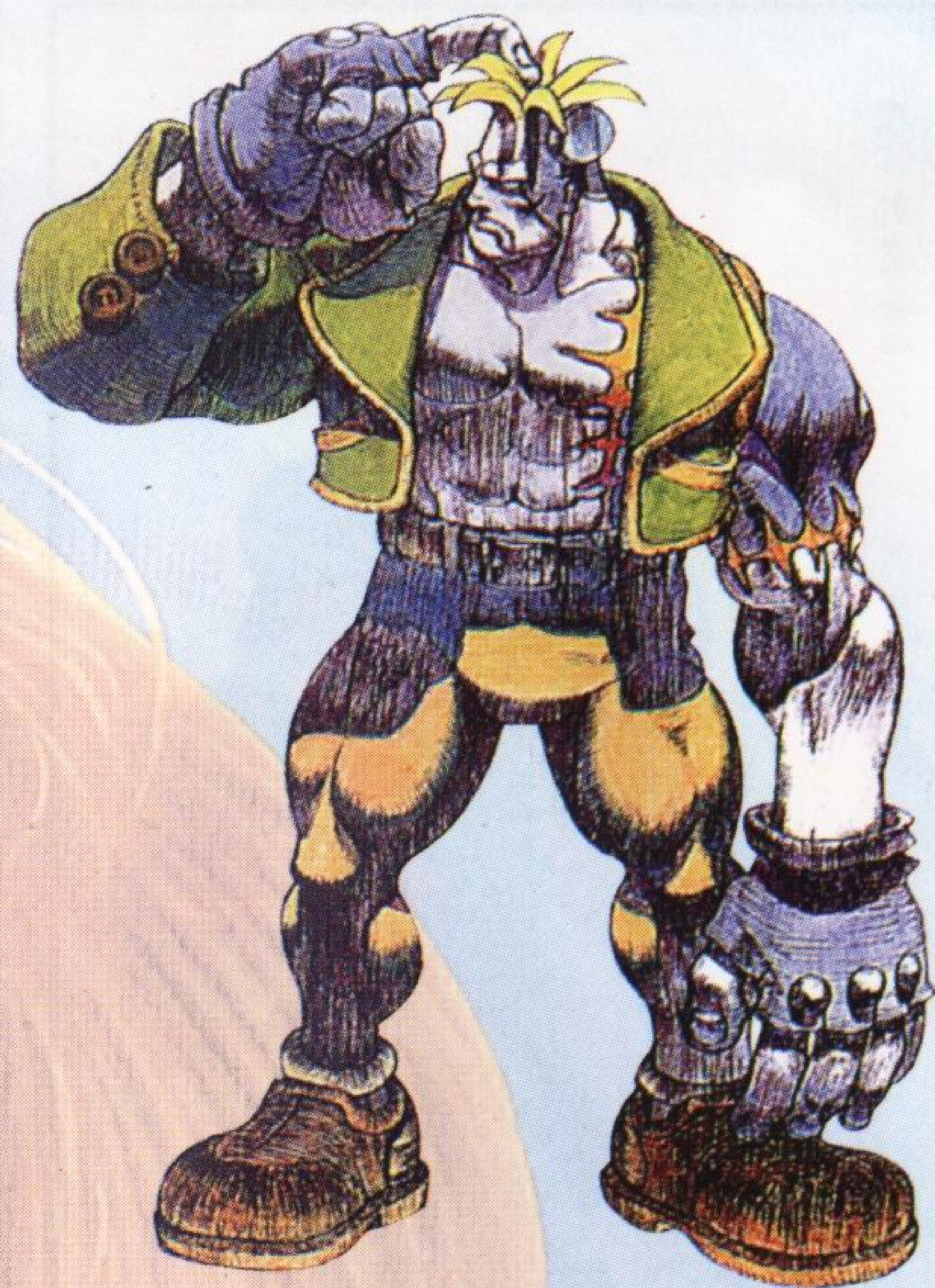
心中充满伤悲而又心地善良

与罗马尼亚男爵迪米特利类似，1839年诞生的德国合成人VICTOR在欧美各国更是家喻户晓。这个人物在“恶魔”系列中最为独特，没有其他角色身上的美貌、高傲和狂妄，维克多流露出的只有“伤悲”!博士历尽万苦将维克多创造出来后，便去世了，维克多非常伤心，他将博士的头骨保留下来，一心希望有朝一日博士能再复活，然而他哪里知道这根本不可能实现，不过，他还是加入到魔界的“世界大战”中来，每当维克多使用必杀技时，博士的灵魂便会附在他身上，维克多用心中的巨大悲痛给敌以重创……

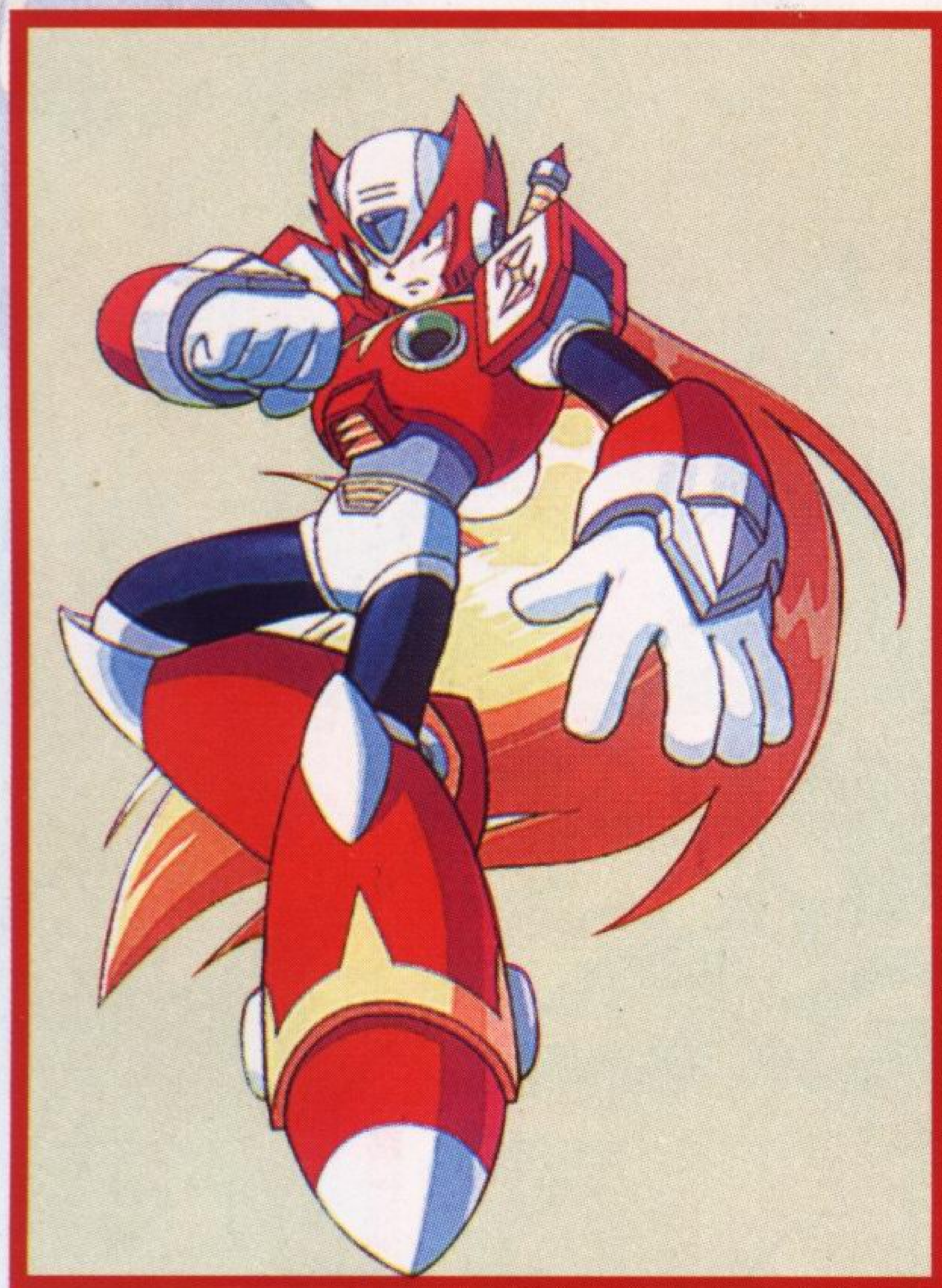
也许是命中注定VICTOR要一直悲伤下去，博士的小女儿突然又重病不起，多年来是她带给维克多那难得一见笑容的呀!宁愿牺牲自己也要挽回自己视作小妹妹的博士女儿的生命!维克多义无反顾地再度战斗，在打败救世主后，他用自己的原动电气使小妹妹苏醒“VICTOR，VICTOR……”在她的喊声中，维克多没再醒来，他以生命的代价将一曲悲歌谱写完毕。



维克多是个巨大的合成人。



维克多有些伯迪的影子。



洛克人

知难而上的机械小英雄

ROCKMAN做到今年，已经整整十一个年头了，其中一共出了多少代，数也数不清楚。手持一杆小枪的他，每次都要去收服其他的MAN，什么FIREMAN、ICEMAN、CUTMAN等等等等。有了这些朋友的大力帮助，才能与最后的魔头展开决战！洛克人这个游戏的最大魅力，大概就在它的难度上，总是能恰到好处，所以每次推出，总是大受欢迎。CAPCOM的人气角色，除了隆肯春丽莫丽卡夫雷西亚多诺凡之外，原来还有这个洛克人！最近推出的《超级漫画英雄 VS CAPCOM》中，我们的洛克人也登场啦！

洛克人家族非常庞大。



CAPCOM
篇



里昂

冲破浣熊镇恐惧的警员

在警校所有学生当中，里昂不是最聪明的一个，但却是最刻苦的一个。由于成绩优异,里昂毕业后便立即被浣熊镇警察局雇用。就在他第一天驱车上班时，意想不到的事件发生了……

那个偏僻的小镇正在变成人间地狱!巨大化的昆虫、袭击人类的赤藤蔓以及无表皮组织的添食者……

不过里昂没有太慌张，几年的严格训练使他能够面对血腥与恐惧，何况现在已经穿上了印有R.P.D字样的警服。

里昂的两种穿着。







结城晶

修罗霸王靠华山

SEGA篇

结城晶的类型与“SF”中的隆几乎一样。



这个自称最了解八极拳、号称八极拳唯一传人的AKIRA，却具有最强烈的日本精神，这真是一个有点令人啼笑皆非的设定，不过阿晶不屈不挠的性格倒真的值得所有人学习。若非如此，他也不会在第二届世界武术大会上取胜了。

在“VF2”中AKIRA是一个被设计得近乎完美的角色，拥有最完善的进攻技、防守技以及返技。与此相对应的是，运用这些招数的技巧要求却很高，如果不能善用的话，反而会招致大难，所以阿晶被称为高手才会使用的角色。曾见到一中国玩家用阿晶与日本高手对决，那牵一发而动全身、腾挪闪避的招数真是令人眼花缭乱、叹为观止。结果当然是中国玩家大胜，日本忍者究竟不是对手。

进入“VF3”之后阿晶的实力事实上被削弱了一部分，但这仍然不能阻挡玩家对他的偏爱。尤其在亚洲，他拥有的FANS比JACKY还要多哩!

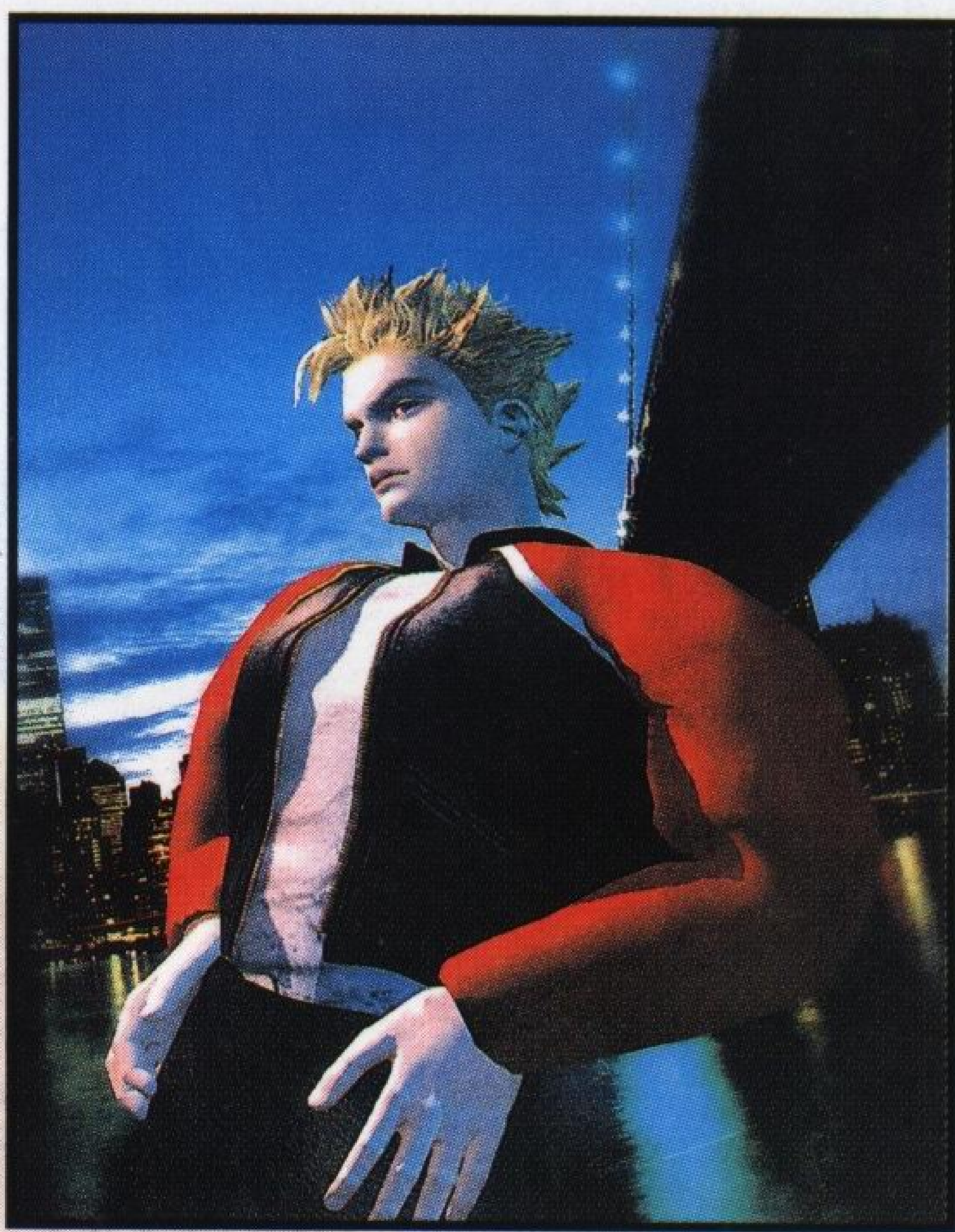
杰克
COOL劲十足的都市帅哥



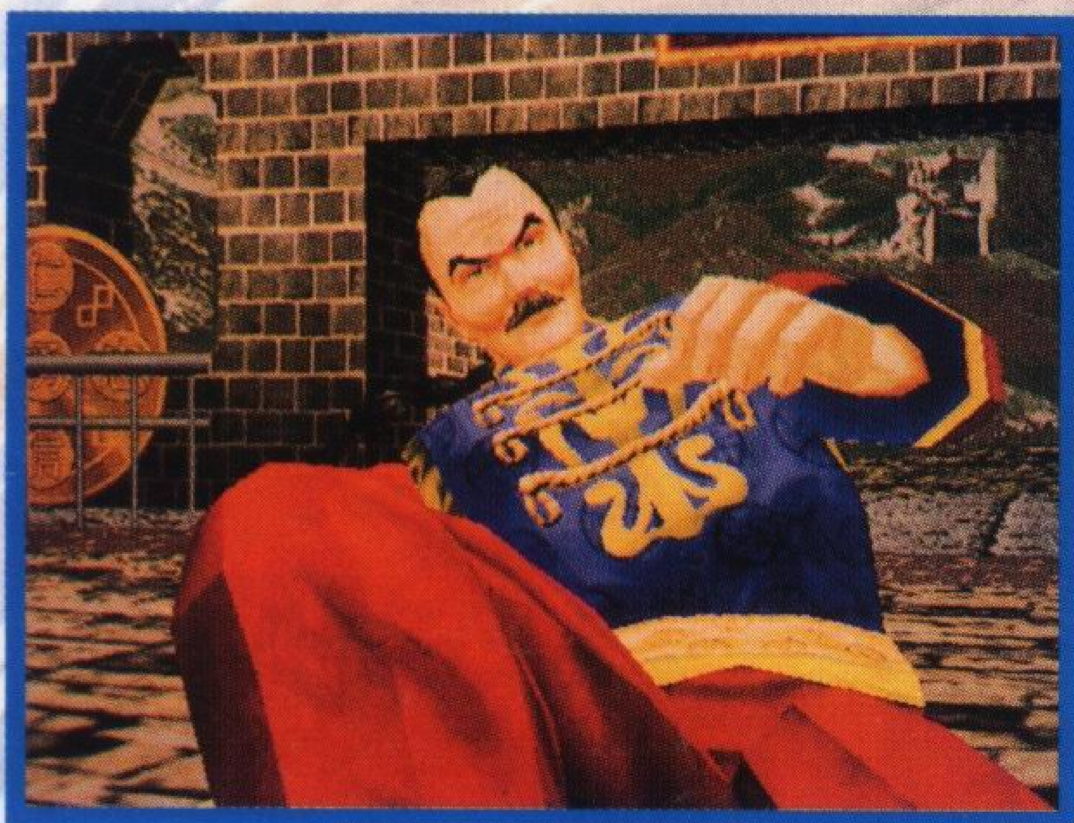
VF系列中每一个角色的性格都设定得非常有特点，JACKY则是其中最出色的。

JACKY的拳法集中了中西文化的精华，取材于李小龙截拳道的武功中又参杂了西洋拳击的精华，其表现以刚烈为主，充分体现了JACKY疾恶如仇、刚毅果断的性格。

JACKY是典型的好莱坞英雄——英俊、年轻、潇洒，驾名车、着名牌，尤其是那件皮衣和太阳镜颇引人注目，JACKY的举手投足之间又充满了吸引女性的魅力，但是看来他并没有陶醉在自己的影子之中，为了救回陷入魔窟的妹妹，他不顾一切地投人到危险而致命的战斗中来，其精神实在令人钦佩。


JACKY的发型很有特点。

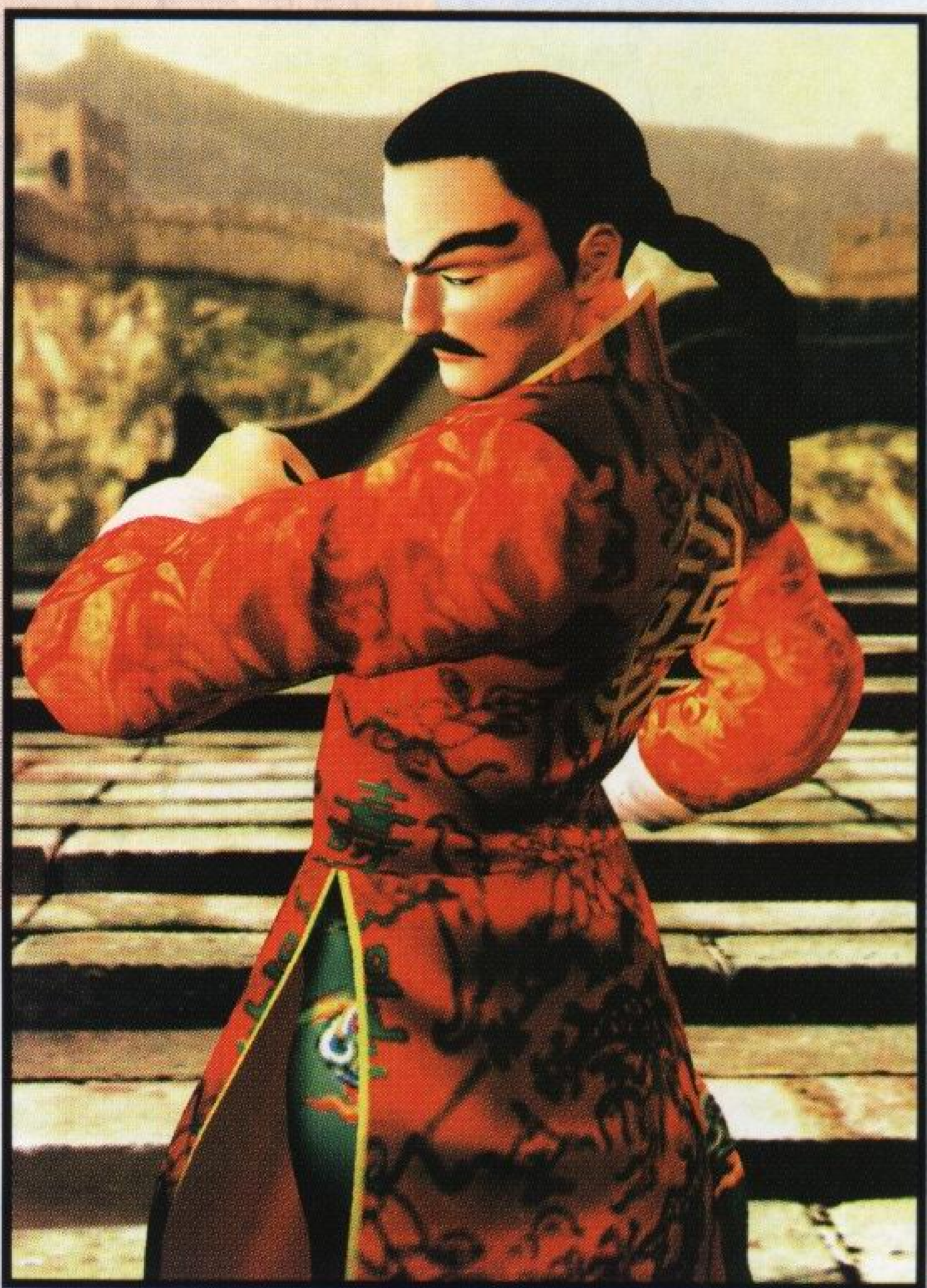
陈洛
直到现在还留辫子的家伙



LAU这个字，如果按照港台拼音法翻译，应当是“柳”一类的读音。由于PAI多被译作“陈柏”，所以CHEN LAU译作“陈柳”似乎有点道理（哪有父亲和女儿是一辈的？乱弹琴！——编者）。

老陈人精精瘦瘦的，身子骨却健壮得可怕。但更为可怕的还是他的为人：居然为了拳术而抛弃妻子女儿，这种痴迷实在令人难以理解，难怪他的女儿要记恨一辈子了。

这个看上去沾不得一点油烟的家伙，居然是个名厨。也不知道他烧的是哪帮哪派，什么时候出一个以他为主角的“料理铁人”，倒也是一桩趣事。老陈的拳法比较阴毒，对手的破绽一旦被他捉住，通常就很难有机会逃脱。在“VF2”中被玩家称为“最无耻的角色”，也正是这个道理。进人“VF3”之后老陈恶劣的性格似乎有所收敛，但是玩家也常常有机会看到他一掌把鹰岚或是结城晶抽下长城的镜头。


LAU一直都很中意清朝的服饰。

大神一郎
生活在花丛中的战士



大神的性格是世界上最复杂的了，能够说清他心里究竟在想些什么的人大概一个也没有。这个道理很简单——大神就是你，就是玩家自己。人生的道路怎样选择，完全都在自己脚下。

身为海军学校高材生的大神，被莫名其妙地派到了一个女子别动队中当队长，这实在是一件令人感到意外的美差。不过更令人吃惊的是，原本只有纯情少女的灵力才能驱动的光武，居然也能被大神所驱动，实在不可思议。也许这就是所谓的姻缘吧？

花组各组员的年龄、生活经历各有不同，这可苦了做“老娘舅”的大神了。他常常是又当哥哥、又当弟弟，又当情人、又当仇人，也许连他自己都不知道怎样做才是对的？有的玩家不喜欢大神，觉得他过于娘娘腔，这也有点道理。

不过大神在“樱大战2”中最后的告别，却实在是催人泪下。原本就要结为幸福的一对，却又不得不分开。海上读信的那场戏又美丽又伤感，看来总得要有一些悲剧才能骗到玩家支持的。

杰斯汀
热爱冒险的男孩



生在帕姆街的杰斯汀，从小立志要当最伟大的冒险家。时值中世纪，冒险风盛行，这大概也是一个男孩子很正常的梦想吧？然而冒险不是这么容易的事，先要从最基本的地方做起。于是就有了在帕姆街和冈茨打赌寻宝，再到附近的地下遗迹探险从而遭遇莱格尔军队的一系列故事啦！杰斯汀是典型的RPG男主角式的人物：有着坚强的体魄、聪明的头脑、顽强的意志以及一颗正义而富有同情感的心。当然啦，人无完人，邋里邋遢、毛手毛脚也是他的缺点，对菲娜的爱表现得非常差劲，我们也可以看出，原来杰斯汀也是一个满迟钝的普通男孩子嘛！由泷本富士子担当配音，声音刚毅而不失活泼，又显得调皮可爱，几近完美。

巴瑞特

在仇恨与悔恨双重煎熬中的奋起者



巴瑞特对神罗集团的仇恨刻骨铭心。几年前，他的家乡发现了大批魔晃矿源，为了得到这些好象星球血液的高等能源，神罗集团骗取了村民的信任，建立起魔晃炉，拼命地开采。那时，巴瑞特是全力推崇的。谁知，由于神罗集团的过度开采，引发了毁灭性地炸爆。神罗为了掩人耳目,将责任推给村民，并赶尽杀绝。巴瑞特也因此失去了所有的亲人，失去了平静的生活，失去了自己的右手，失去了憨厚友好的性格。

机枪代替了右手、友好变成了暴燥。凭着自己健壮的身体，他拉起了一支反神罗组织。

樱木花道

不知道规则的红发“天才”的球员

一个自称“天才”的家伙，一个我行我素但不失执着的人，一个脸皮厚到可以向鞋店老板要鞋穿的热血男儿。

说实在的，以樱木的身体条件，完全具备成为一个“天才”球员的基本条件。但在上湘北高中之前，樱木只成为一个打架的天才。直到上学的第一天，因为无所事事而在楼道里闲逛时遇到了晴子小姐，才因为想接近晴子而开始了自己滑稽的篮球生涯。

虽然樱木嫉妒流川篮球

漫画人物篇

FF7篇

克劳德

在迷惘的漩涡中难以自拔



克劳德可能算是持武器最大的主人公了吧！然而就在这在这强大坚毅的外表下面，躲藏着脆弱混乱的心灵。克劳德自称是神罗战士，却讲不出人选的时间、地点；他装出对一切都无所谓的样子，因为幻觉令其无法解释自己的过去与现在。少年时，他为了引得迪芙的注目而决心参军追随萨非罗斯，却眼睁睁的看着自己的偶像把自己的家乡焚毁。

目前他已投身反神罗行列，并正为了向萨非罗斯复仇而奔走在世界各地,希望在激烈的战斗中找到自我。

萨非罗斯

英雄还是恶魔，最接近神的男人？

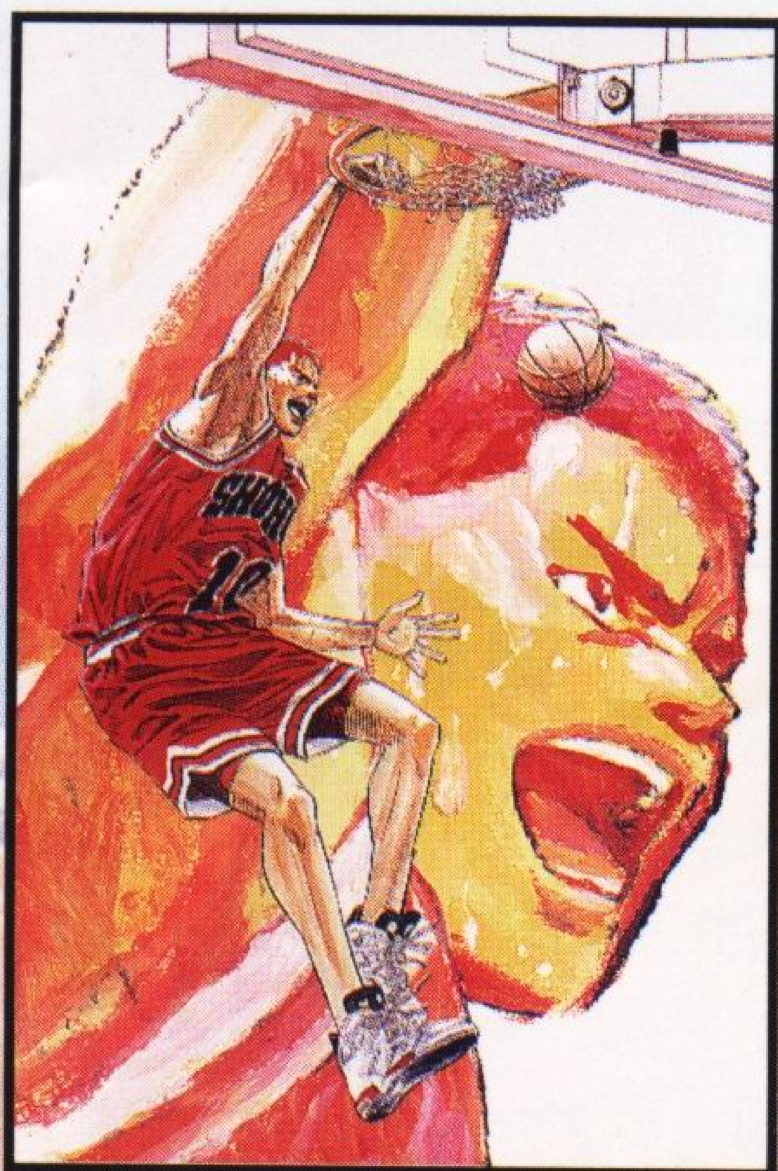


萨非罗斯不是人类，在胎儿时期就被植人了外星怪兽杰诺瓦的细胞。他比人类强大，靠自己的意志力和杰诺瓦的先进基因，他发展成一接近神的生命。他的装束对比强烈：银色的长发、黑色的披风、白色的护肩、墨色的皮靴、雪亮的正宗刀。对“神罗”公司来说，他一直是最成功的实验品；在青年们看来，他是最富传奇色彩的英雄。直到那一天，他洞晰了自己的身世，不惜发动那“古代种”留下的究极黑魔法，用陨石的撞击消灭人类。

漫画人物篇



圣诞装束的樱木。





樱木与晴子在一起。

打得好，受不了赤木大猩猩的严格，但他却还是凭着腔真诚和令人难以置信的热情，在学校里随安西老头苦练篮球，在比赛中与队友配合，一次次的为湘北队建立奇功。

说到樱木对晴子的感情，虽然晴子好象很喜欢流川那家伙，但樱女似乎并没有放在心上，他要凭着努力让晴子看到自己的"天才"。对这种自以为是的追求方式，樱木并没有认为有什么不对，他就是一个傻乎乎的家伙。

大空翼

日本的罗纳尔多？



高桥阳一笔下的英雄主义人物，作者在其身上寄托了对日本足球发展的美好梦想（今年日本终于冲出亚洲了，这里有大空翼的贡献吗？）！顽强不屈是翼的本色，每逢大赛，多半都是先输后赢，在绝处逢生的关头，大空翼总是会扮演致胜的角色，这也似乎有点老套（让我们想想可赛、奥特曼这些日本英雄主义人物）。过人的球技（是人类吗？）、谦虚的品格，构成了这位小英雄的形象。日本有一个词叫"一生悬命"意思是说为了一件事而终生努力奋斗，这来形容翼大概是再合适也没有了。然而作为一个游戏的主角，就显得有些单薄，《天使之翼》毕竟是一个足球游戏，TECMO能做到这个份上，应该说也是很不容易了。

飞影

冷酷的刺客

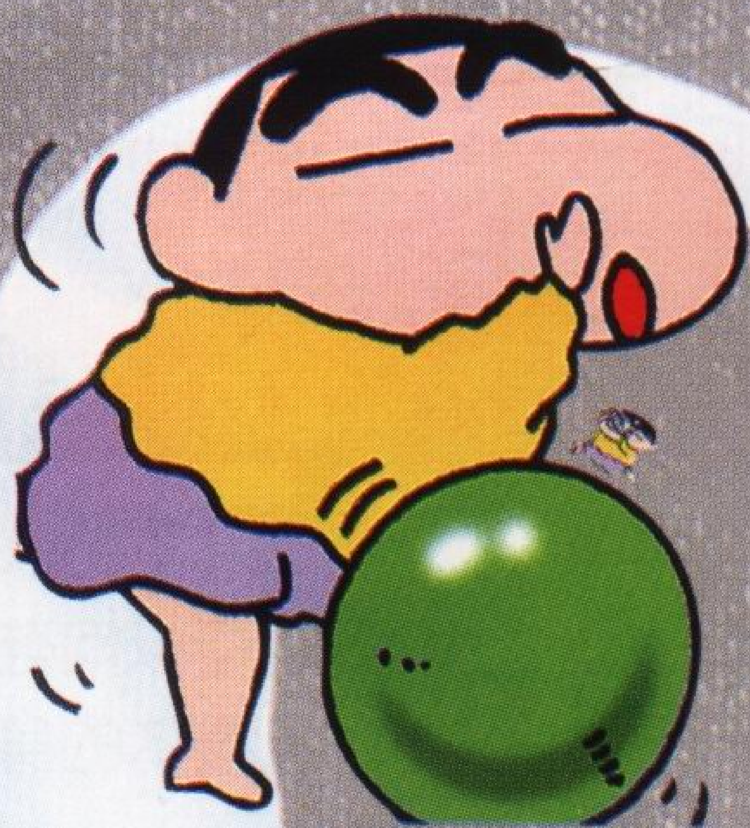


初期是作为浦饭的敌人出现，被浦饭打败后发生了变化，协助幽助完成了很多任务，并在战斗中不断增强实力。飞影是《幽白》中人气极高的角色，在日本男性卡通角色排行榜中长期雄踞首位。

蜡笔小新

他难道真的只是五岁的孩子吗？







提到野原新之助，实在无法用一两个词语表达对他的印象。不过总的来讲，小新绝对个令人头疼的孩子。这也许就是小新受到大家欢迎的原因之一吧，毕竟我们周围的"乖仔"太多了。

小新不听话的时候很少，一般都会在大人们没时间理他的时候，就会做一些出格的事情来。平常，小新还是很听话的，比如爸爸妈妈在商场购物时没法照顾他，对他说："自己玩一会儿吧！"他就会作商场中的包装盒摆起多米诺，自己玩得特别开心……

说小新什么都懂，一点儿都不过分。别看小新只有五岁，他的"知识"不比任何人少。例如，小新知道琪琪的妈妈"中意"大便，肉食店中没有玩具卖，幼儿园园长象黑社会等等，他还会别人不会跳的"小象舞"……

当然，小新这么可爱，是与爸爸妈妈的教导分不开的，他的家庭是个快乐的王国。

一个外表不起眼的小个子却具有如此的魅力，真让人琢磨不透。也许是他那奇特的发型，锐利的眼神和简洁的装束吸引人吧！不过这些只是表面的因素，我想飞影这一角色的成功主要应归功于他的性格。表面上除了自己的利益外对一切事物都很冷淡，实际上是个挺重义气的家伙。出场时从不多说话，与敌人交手更是出手迅速而准确致命，可以说是个很“冷峻”的角色。

对一直在寻找他的妹妹雪菜十分关心，由于性格上的原因又不想让她知道真相，这一点也给外表冷漠的飞影增添了不少人情味。



这是鸟山明先生的彩色手稿。

沙鲁

令异形也望而却步的生物





未完全进化的沙鲁显得十分恶心。

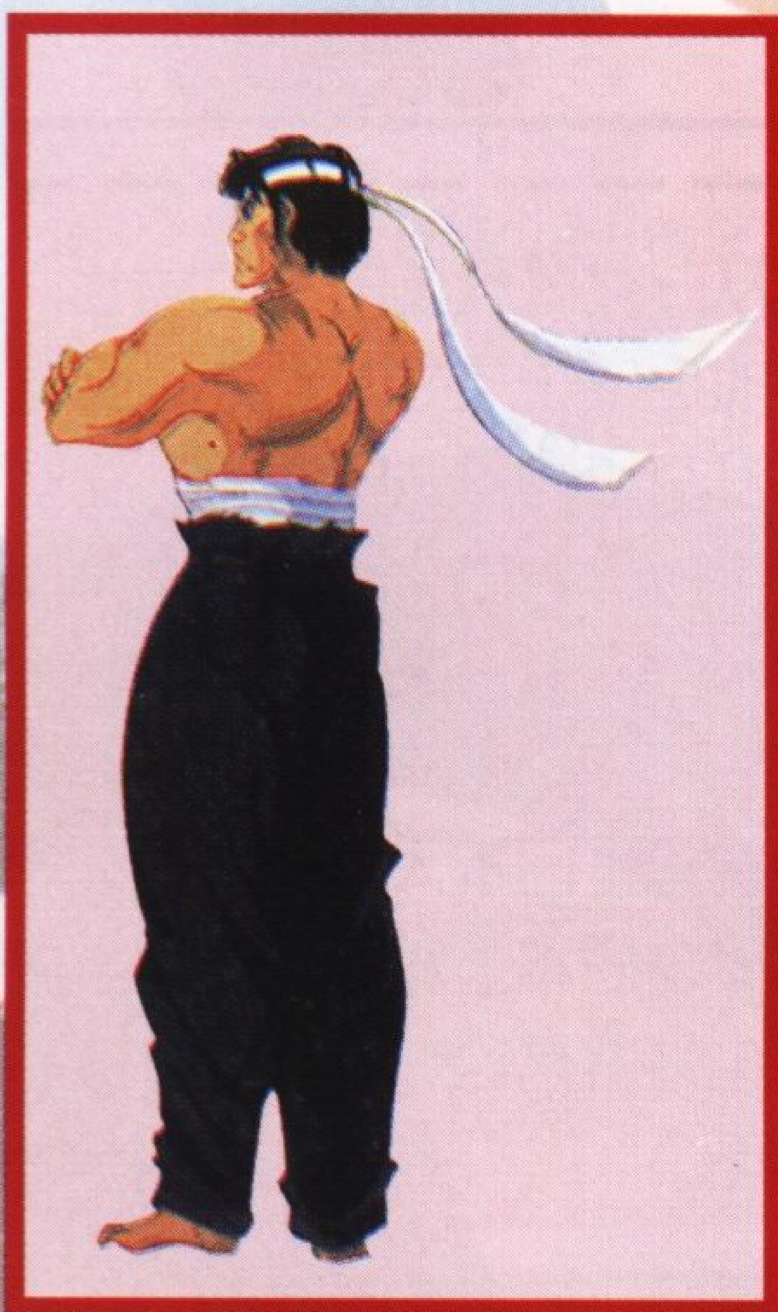
鸟山明笔下极端危险的人物。从出现到变为完成形态极具戏剧色彩，就好象RPG中的角色一样，需要不断锻炼从而提升级别。不过沙鲁只经过了两次“转职”便拥有了足以毁灭世界的威力。于是他玩起了那恐怖的“沙鲁”游戏。

这位酷似斑点甲虫的复仇者竟令“悟空”死于非命。细想想，人类真是伟大，竟然能造出他这样一个不仅可以通过吸收其他人造人的无限能源而变强大，更可以通过细胞自我复制获得再生，并具备其他生物特殊能力的超级人造人。但愿这只是一个虚构的故事，而沙鲁也只是一个虚构的人造人。

其他

沟口诚

高中生FOREVER



早在94年刚刚玩到“斗士历史”时，就知道举世奇观的27岁的高中生——沟口诚。说他是举世奇观一点也不过分，记得笔者上高中时，有一个老师是刚刚毕业的大学生，只有24岁，如果他碰上这样的学生，恐怕心里会忐忑不安吧。现在是98年，按说沟口也有三十几岁了，不知高中毕业了没有。如果还没有毕业的话，大概这辈子他也只是一名在校的高中生吧。

沟口诚是个热血男儿，别人都叫他“浪花快男儿”。从他那身标准的不良少年（青年？）的穿戴上就可以看出他是一个大大咧咧的人，不然也不会27岁还没有从高中毕业。对于沟口来说，最重要的就是头上那条长长的头带，似乎只有带上头带才能显示出“浪花快男儿”的本色。另外，对于经常与自己吵嘴、甚至打架的那个小丫头——亮子，沟口似乎也有点“惺惺相惜”。

赵云

三国时期最伟大的武将

白盔白甲白战马，手持亮银点钢枪，当阳长坂如入无人之境，塑造了活生生的赵云形象。无论是在何种游戏中，赵云都是主公不可或缺的人物：在SLG三国（各类《三国志》）中，无论武力、智力还是道德，均是一流水准，这一点吕布之流是比不了的。派赵云打仗，一万个放心：兵力充足（帅兵力强）、不怕单挑（武力一流）、不会中计（智力过人）、不会被说降（忠诚度高），如此种种，唯有赵云！在RPG三国（如《三国志英杰传》）中，赵云亦是关键的一颗棋子，属于放在那里都能独当一面的人物。即时战略的三国（如《赤壁》）中赵云更是为数不多的武将之中的上上之选。ACT三国（如CAPCOM的《吞食天地II》）中，赵云也是仅次于关羽的好用角色。只有在FTG（KOEI的《三国无双》）里，为了照顾角色的平均性，才有了不是绝对厉害的赵云，这对他来说是多么的不公平！



赵云的招式非常漂亮。





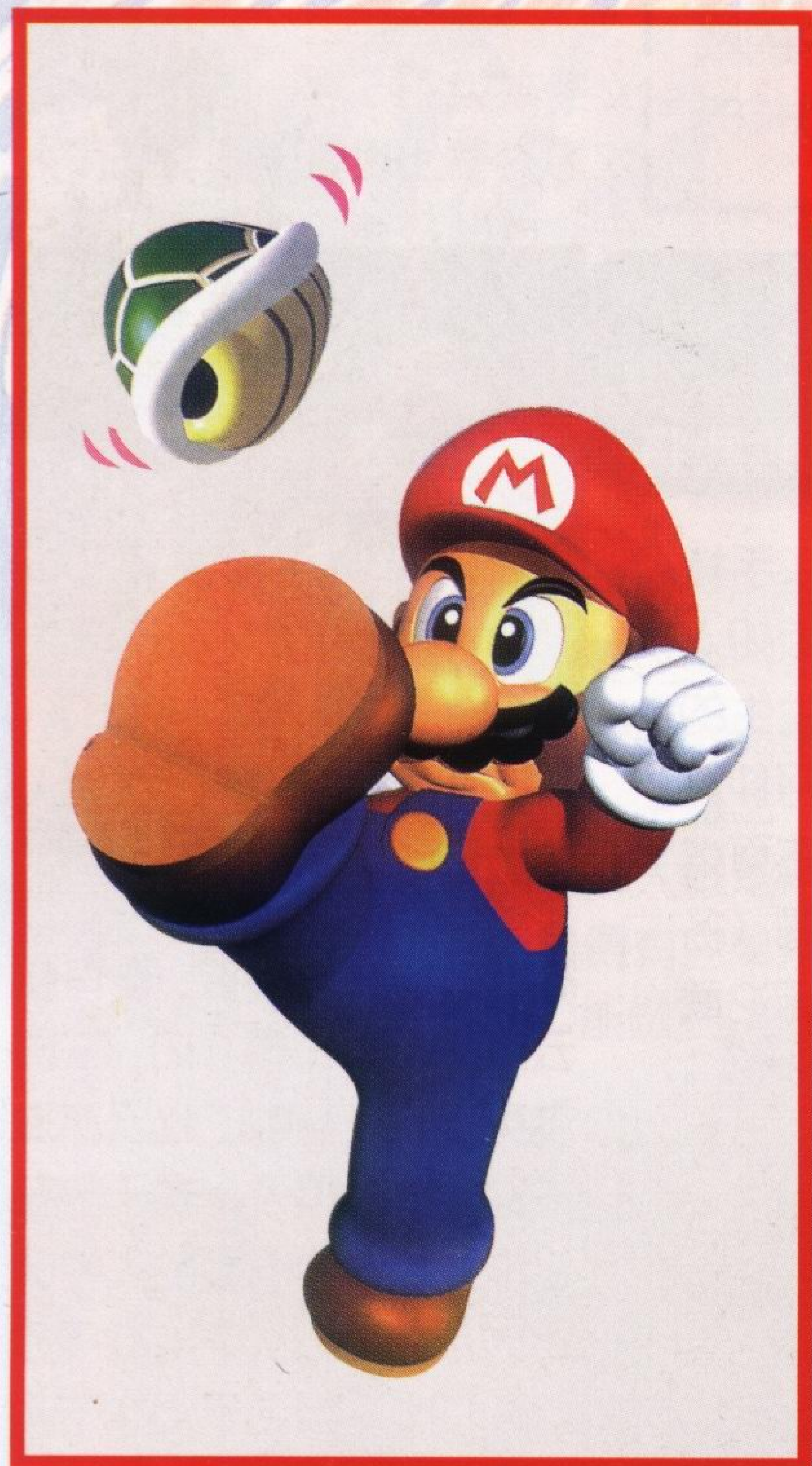
西蒙
吸血鬼的宿名狙击手

命运使西蒙的家族定居在特兰斯瓦尼亚，并世世代代的与吸血鬼——德拉克拉对抗。每当邪恶的气息复活，他就扎起发带，佩好护符，提着先祖传下来的鞭子走进阳间最邪恶的城堡，铲除那些背弃了基督教的恶灵。

传说西蒙的鞭子是用圣水粹火，可以轻易击碎恶灵。他正是靠着这件武器，一次次地把德拉克拉封进棺木。当然，这并不是唯一的武器。他在斧技、飞刀、回旋镖上也一样得心应手，更善于投掷圣水和借助怀表实现时间暂停。但是，西蒙同样无法战胜衰老，好在一个神秘的年轻人——阿鲁卡多出现了……



皮鞭就象西蒙的标志。



马里奥
全世界最著名的水管工

如果我们这一代人中，还有不知道马里奥的，那他一定是有问题了。是的，这名身穿背带裤的大鼻子水管工，可以说是游戏史上最成功的人物了。

从八十年代初期，马里奥就活跃在各个舞台上，其主要任务就是要打倒库巴大魔王，拯救被绑架的碧奇公主。若说碧奇公主是最倒霉的公主，那么马里奥就是最不成功的守护者。他虽然每次都成功的救出了美丽的公主，赢得了公主的爱情。但随后又不知怎地，没有守护好公主，又被库巴将公主掠去了。虽然后来马里奥的阵营不断扩大，但仍然不能阻止大魔王的屡次得逞，让人不禁怀疑，他们是与库巴玩游戏，大家商量好了的。

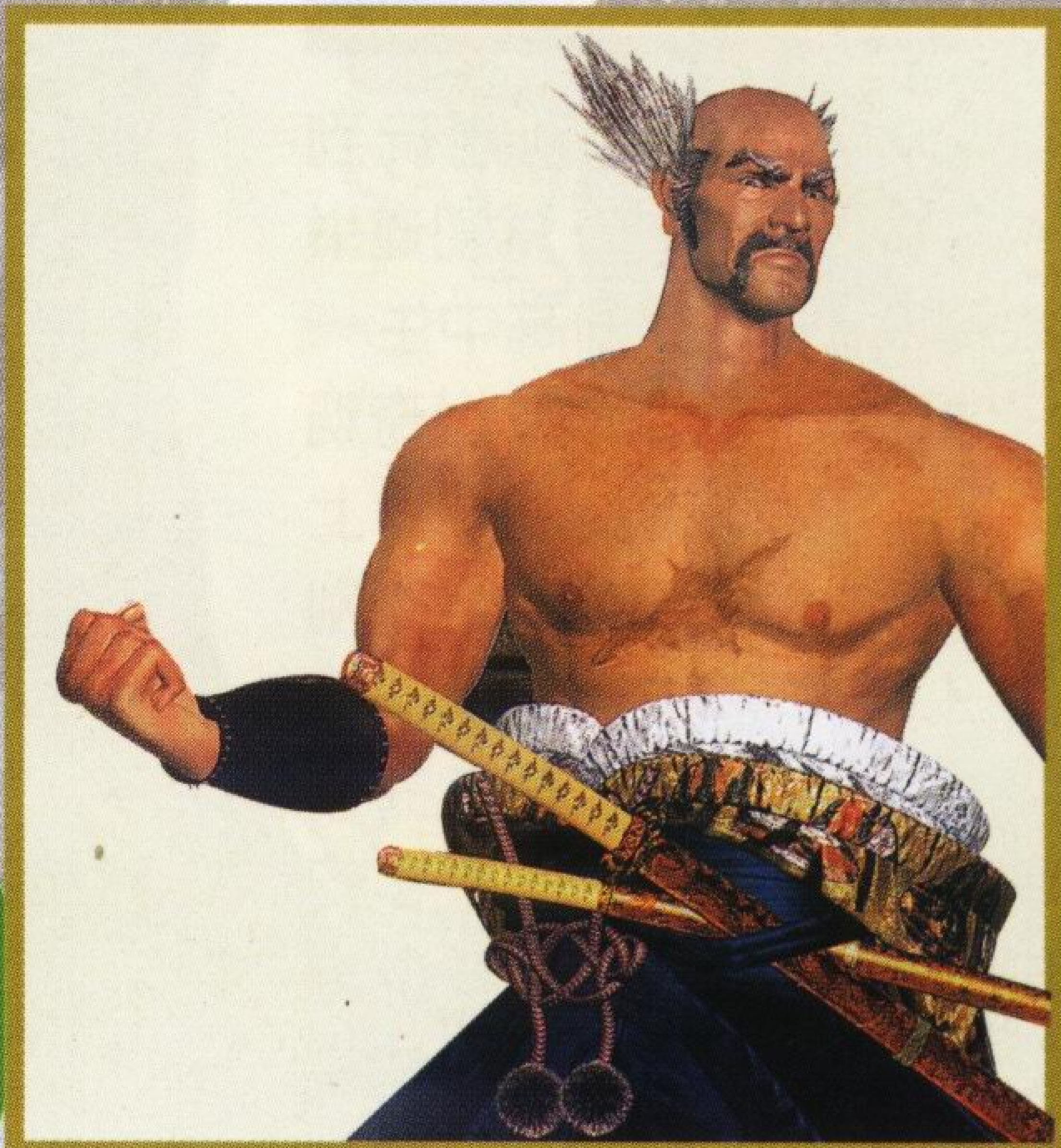
不管是商量好的，还是没有商量好的，总之今后马里奥的任务似乎还是很艰巨的，可怜的公主不知还要被绑架多少次。

三島平八
老当益壮的铁拳王

平八是从一代就登场的人气角色，到三代之中他居然已经73岁了，但这样的高龄并没有影响平八的实力，在同孙子辈的对手战斗时仍意气勃发，拳拳狠毒，招招致命，以三岛流喧哗空手致对手于死地。

平八称自己是日本人，但日本政府并不承认他具有日本国籍。他喜欢坐禅和沐浴，这也许就是他保持永远健康和体力的原因吧。

自从在二代中打倒自己的儿子“一八”之后，平八恢复了对“三岛财团”的支配地位。随着“三岛财团”的发展，平八得到了世界各国的信赖。于是平八得以设立私人部队“铁拳众”，从事世界和平的维护。直到15年后，私人部队“铁拳众”被“斗神”消灭，平八为了得到“斗神之力”而再次踏上征途。



RB2 THE NEWCOMERS



RB饿狼传说2

～新·来者～

饿狼系列第七弹 完全体搜查令

ARC N·G	厂商:SNK　类型:FTG
	媒体:卡带、CD-ROM　发售日:98年春

系统介绍

基本操作

基本操作与前作没什么较大的差异，下面请看我的详细介绍。

●按键操作一览

·A键…拳攻击
·B键…脚攻击
·C键…大威力攻击
·D键…线移动

●方向键操作一览

·→…前进
·↘…蹲下前进
·↓…蹲下
·↙…蹲下、蹲防
·←后退、站立防御
·↖…后跳
·↑…垂直跳
·↗…前跳
·上方向轻按一下…小跳
·→→…前冲
·←←…急退

战线系统

基本与前作《RB饿狼特别版》采用相同的2段战线形式，并加以改良，总体来说还是《RB饿狼》的系统。

前作中，线攻击中的斜线攻击是一件令人很头痛的事情，今作中的"斜线移动"则要在移动后经过一定时间后自动退出主战线。前冲、对主战线移动，对斜线移动等时都要严格防御，否则极易破绽百出。斜线移动时不停按上方向键，前后来回走，也可避免进入主战线而令敌人多了些机会。

另外，斜线移动时是不可以跳的，请注意。线移动系的操作及线攻击均有很大的学问，仔细琢磨啊！

线移动系操作

●线移动

从自己或敌方的主战线向另外的战线移动按D键即可快速战线间移动。



RICK这一移动即躲开了特瑞的能量波，有些像闪避哦。

●回线·通常

自己进行斜线移动时，按D键即可返回主线。

●回线·快速滚动

自己进行斜线移动时，按下方向即可回到主战线，此时自身无敌。



达克滚回主战时全身无敌。

自身斜线移动时

●对主战线上段攻击

在战线间移动时按A键可以对在主战线上的敌手进行蹲防不能的攻击，此时自己下半身无敌。



从斜线而来的段攻击，好，命中！

●对主战线下段攻击

在战线间移动时按B键可对在主战线上的敌手进行下段攻击，此时自己上半身无敌。



哈，像是滑铲的斜线移动下段攻击。

●对主战线大威力攻击

在战线间移动时按B键可对在主战线上的敌手进行威力攻击。

●对主战线必杀技

在战线间移动时按↑↓+D键可对在主战线上的敌手进行必杀技攻击，此种必杀技只是特定角色才有设定。

自己在主战线时

● **对斜线上段攻击**

D键是对敌手进行斜线上段攻击的。

● **对斜线下段攻击**

↓+D键是对敌手进行斜线下段攻击的。

● **对斜线必杀技攻击**

对敌手进行斜线必杀技攻击，是特定角色经过特别设定才能使出的。

自己和对手都在主战线时

● **战线通常攻击**

特定角色经过设定对敌手进行斜线攻击时用特殊连续技攻击。

● **战线必杀技**

特定角色所设定的对斜线敌手攻击的必杀技。



可将对方击飞的强悍招式。

BREAK SHOT

防御后的硬直时CANCEL发动必杀技，在H·POWER（即POWER槽变为黄色）时可以作GUARD CANCEL使用。

前作中各角色只有一个BREAK SHOT技，而这次则可对应许多必杀技。但是设定它的必杀技时可根据性能差异来决定敌时间的有无等。另外实际战斗中多段HIT技的使用要注意场合的不同及效果的差异来决定。



这回"火焰冲拳"也可作BREAK SHOT用了。

挑拨

前作中，在一定距离以上时按C键则可进行挑拨动作。今作则与距离无关系，只按C+D键就可进行挑拨了。



两位对着挑拨，背景的大叔都看傻了。

线移动禁止场地！！

秦氏兄弟，山崎龙二登场的香港建筑物顶端的场地以及香绯、洪武登场的唐人街门前的场地均无战线制度，在斜线移动外均有障碍物，使线移动成为不可能。

为什么在中国的场地无法进行线移动呢，是因为他(她)们太强了还是别的原因呢？在这样的场地中只能细心地攻防，不可只想利用战线来取胜，那样来回线移动的后果只能是你自身受伤。



哈哈，傻吉斯自己去撞车，自虐狂哦。

POWER槽

基本与前作相同，"被基本技打中"，"发动必杀技"及"防御对手的攻击"时都会令POWER槽增加，槽顺序有3阶段。

H·POWER 可以使用BREAK SHOT、GROUND SWAY。

S·POWER 可以使用超必杀技。

P·POWER 可以使用潜在能力（体力槽闪动，POWER达到MAX状态时）。



POWER槽在S和P时，必杀技性能有所改变。



华丽的P·POWER背景，你也能看到。

GROUND SWAY

倒地时↖或↑或↗+D即可使这式例下回避，可以斜线滚走逃避。另外，倒地后←+D，可从地上跳跃至主战线，被称为"技术上升"。但投掷技、超必杀技、潜在能力、BREAK SHOT时倒地时回避变得不可能。



倒地时输入指令可在地上滚动。



倒地回避后，在主战线快速起身。

回避攻击

避开对手的攻击而去攻击对手，指令变为A+B键，很简单哦。

回避时上半身无敌，CANCEL成为可能，性能与前作无甚变化。



香绯好惨，遭到吉斯的回避攻击。

COMERS

登场人物介绍

战斗的乐趣在我心中丝毫不减！



开场时的“香绯篇”、下方她击打的是最终BOSS吗?



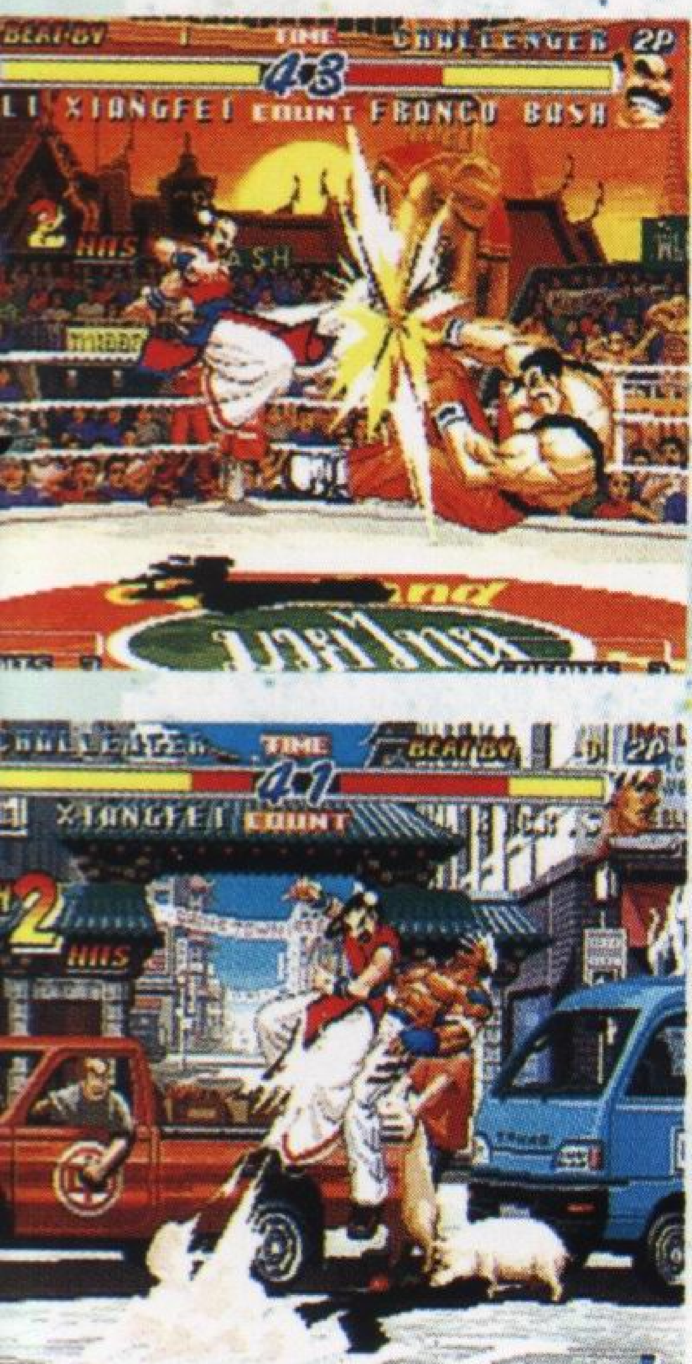
PROFILE

格斗门派：中国拳法（全部）
国籍：美国
职业：女侍者（临时工）
生日：1981年5月25日
年龄：17岁
身高：160cm
体重：45kg
血型：B型
三围：77.54.79
爱好：白天睡觉
好食之物：海老饺子
讨厌之事：礼仪作法
关心之物：朋友
擅长体育：短距离走
喜听音乐：日本流行歌曲
特技：快速吃饭
配音：金月真美

与饿狼的前辈们的一席话

哇！有许多强者哦。要让我和他们全部对战，我想之后我会饿的。看着很恐怖的那个人强吗？（指谁呢？）还是那个像导游的人强些呢……（又指谁呢？）真想快点战斗啊！

李 香緋



这是她类似“黄金之踵”的足技。

对空系必杀技闪里肘皇·贯空。

是属于追加技的“闪里肘皇·心碎把”还是“那梦破”呢？

背景故事

比起一日三餐来说，火灾与喧闹骚乱对于17岁的她来说似乎更喜欢些，当然也是很喜欢吃饭的。

在南镇的一条唐人街出生长大的香绯，从幼年起就去“修行”中国各流派的拳法。没长性的性格和天生的良好悟性及身轻如燕都似乎成了她的象征。自12岁那年起，在吵架的场合就从未输过，永远都是那么“凶猛”。

父母亲一直想让她过女孩般的生活，但其一年中总有几次与父母吵得喧哗之声响彻四周。于是搬至了外祖父家中居住，她的外祖父就是那条唐人街的“掌门人”，人称“白叔父”的老者，他是在日本早搞“年中行事”（一种在一年间在一定日期例行的活动或节日）活动中的一人。由于整条街中的人们都很熟识，久而久之逐渐香绯双亲在众人的劝慰下很快就与她言归于好了。现在的她仍处于“离家出走”状态，还在“白大人”经营的中华料理店中工作，做女侍者。由于她工作的尽心尽力，在她工作的饭店中从没有发生过吃霸王餐（即吃完饭不给钱便逃走）的事情。

角色设定

说好了她是有着天真无邪泼辣的性格；说不好她就是个十足的冒失鬼。

白大人作为唐人街为领导下的这条街上她的天真烂漫感染了许多人们，人缘好非一般人能够比拟，可以说有着“绝大人气”啊。

在吉斯黑暗笼罩下的南镇，暴力是层出不穷的，但在唐人街暴力似乎屈服了，天生对暴力毫不畏惧的香绯就是这样不停息地与恶势力做斗争，所以许多人们心目中都映有香绯那清爽正义的形像。



从肩部撞向敌手的突进超杀“大铁神”。



THE NEW

背景故事

在得到向冠军的挑战权的那天夜晚，里克在庆祝PARTY的大厅外望着窗外思索着，风发出尖锐的响声……

自在赌场当拳击手至今，整整10年的时间终于熬出头了，本应十分狂喜的他却变得这般冷静。

里克的友人看到他严肃的表情，不解地部道："喂喂，里克，发生什么事，今晚应该很高兴的啊？"

"没有，没有什么事"，里克简短地答完，眼睛仍看着窗外……

里克是由是美国土著的父亲与是白人的母亲共同生下抚养成人的。在他记忆中自己一生下来父亲就离他而去—死了。从幼年时他便意识到自己身体中流的被称为"土著之血"的液体，对于自然之声极度敏感且关切，（有些象《侍魂》中的娜可露露哦！）总喜欢持着伞立在森林中眺望远方

这些有风的日子以来他似乎听到了一个声音呼唤着自己，特别是这个晚上这种感觉更加强烈。

"不对，是谁在呼唤我呢？"

他这一喊令身旁的友人一惊，"里克，究竟怎么啦，今天你很不对头啊！"

"糟糕，要有坏事发生了，我要放弃这场比赛"

身后的友人仍然不知事缘何由，而这时里克已关上了门……



超杀"HELION"的杀气感觉到了吗？



自地上进行UP攻击，也属于突进攻击。

角色设定

我行我素的粗犷性格，总给人一种独来独往，天马行空的感觉。

从表面看有些像孩子般的面容，尽管身形十分魁梧，但也粗中带细。在战斗时他能发挥常人所无法集中的精神力量和极度致密的从外部无法看到的想像战斗力。

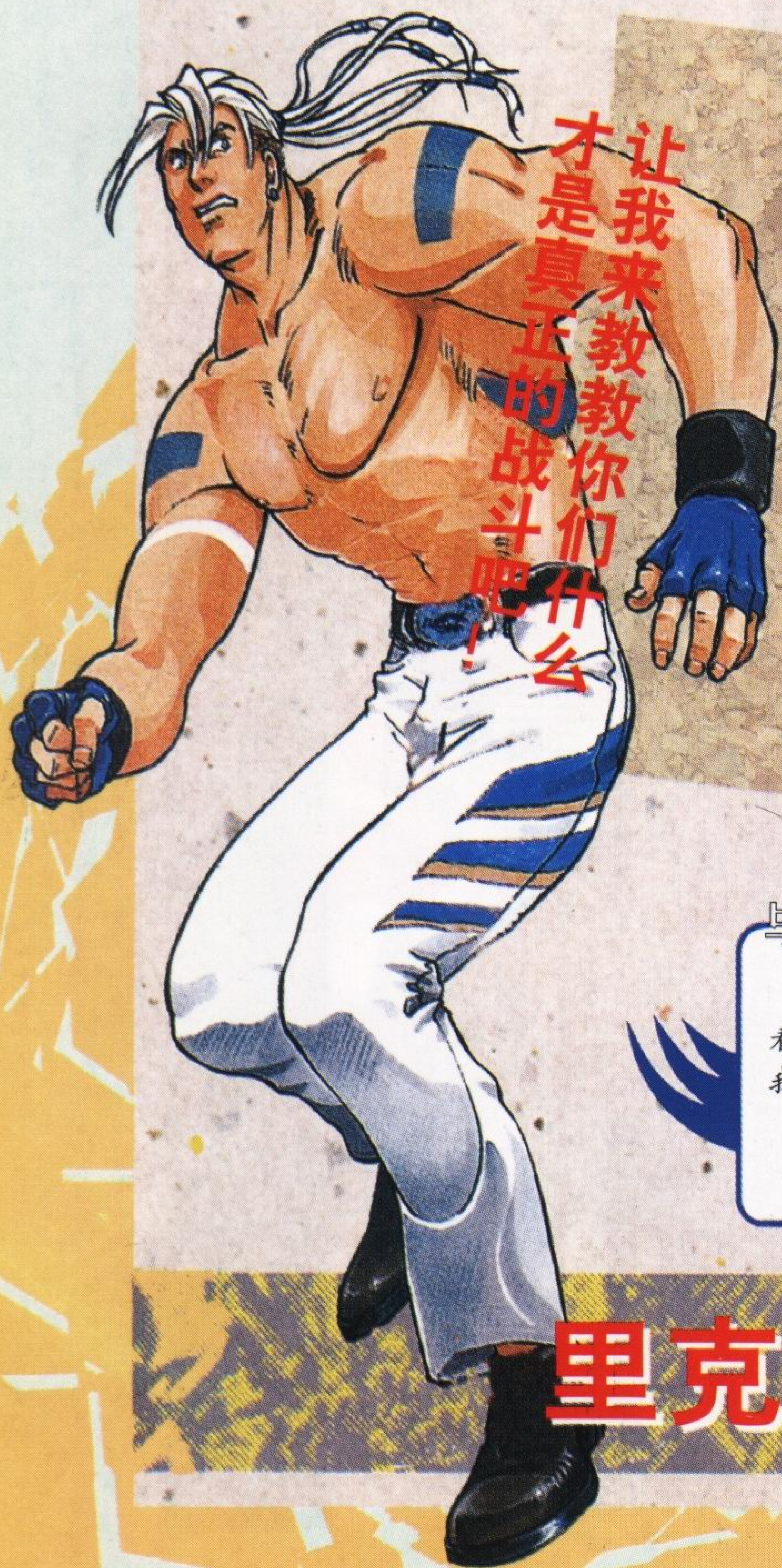
对于强的对手总以一种衷心的赞赏之情面对，而对于弱者则是以一种善良之心态面对。



这也很像对斜线的必杀技，只不过是飞行道具。



哇，像是龙卷—对斜线的必杀技。



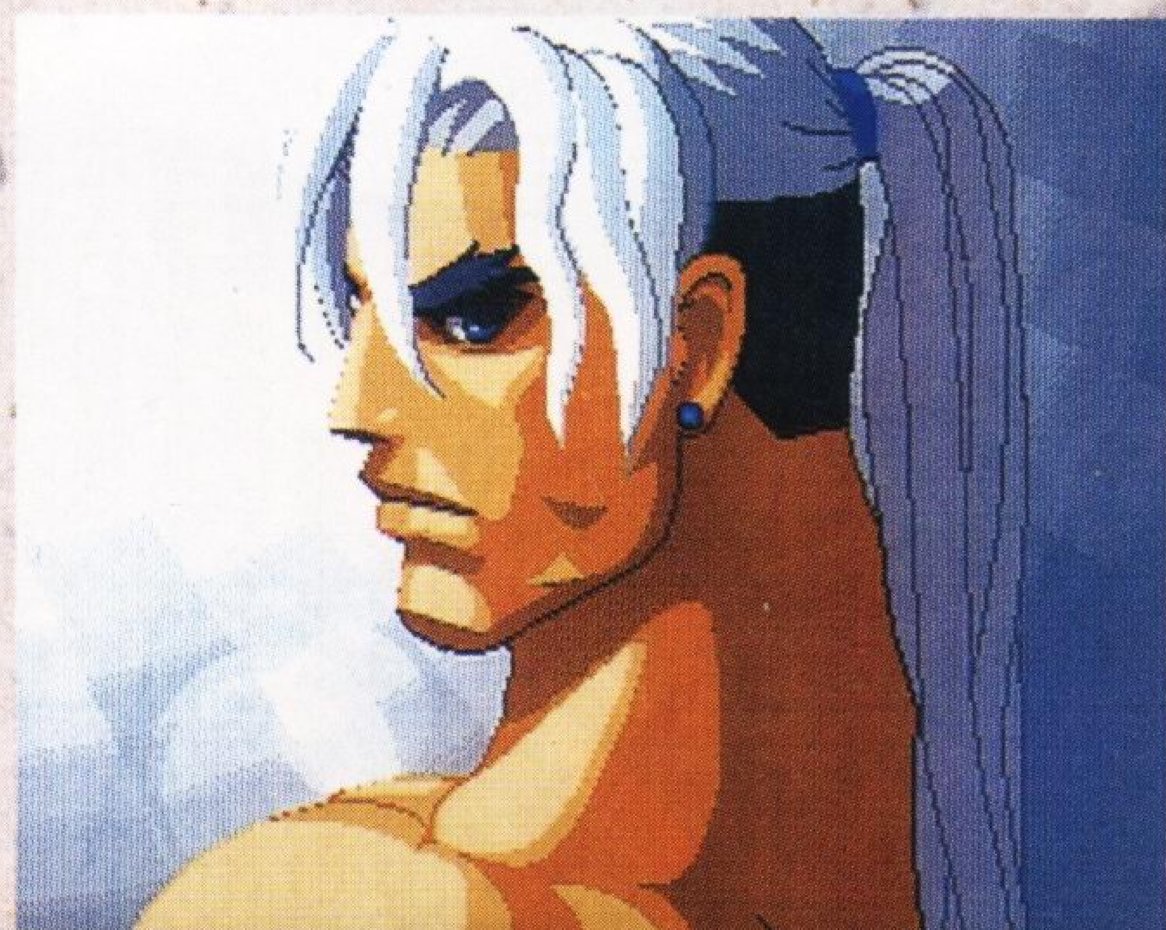
PROFILE

格斗门派：拳击
国籍：美国
职业：拳击手
生日1971年8月16日
年龄：27岁
身高：187cm
体重：80kg
血型：B型
爱好：木雕
好食之物：鸵鸟蛋
讨厌之物：化妆品的香味
关心之物：绿松石的耳饰
擅长体育：拳击
喜好音乐：乡村音乐
特技：预知天气
配音：タニー山口

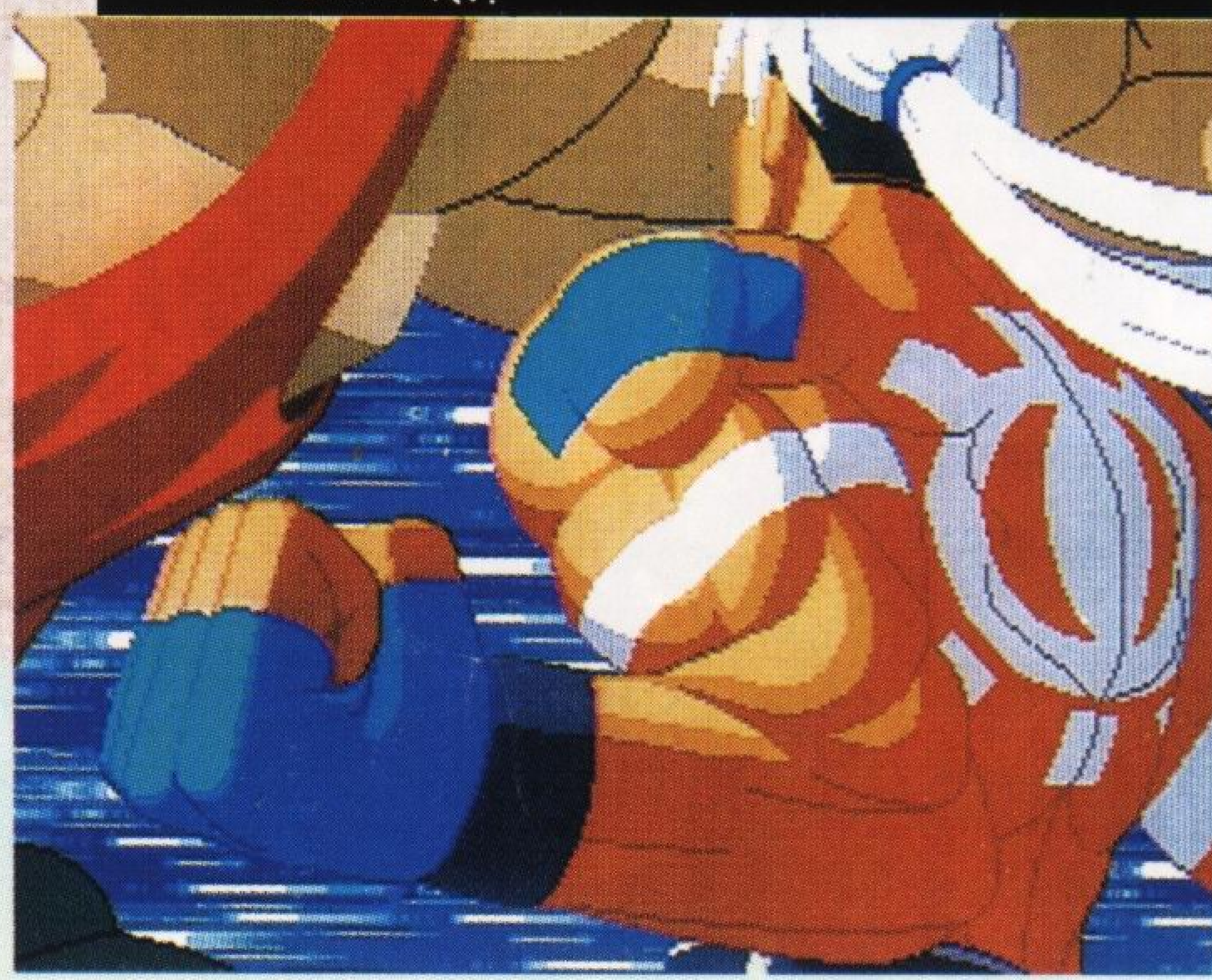
与饿狼的前辈们的一席话

哼，还是很有趣的吗。好吧，就让我看看你们是不是浪有虚名吧。认真的与我战斗吧！我或多或少都是因此而来的。

里克·斯托罗德



这也是开场画面(里克篇)，实际上有2种OPENING哦?!



特瑞·伯格

真想快些加入这快乐的的战斗中！



火焰冲拳已不仅只做为突进技存在了，此回可组合连续技成为BREAK SHOT了。



作为新技的"炎蹴"使追打成为可能，姿势有些像春丽的重脚。



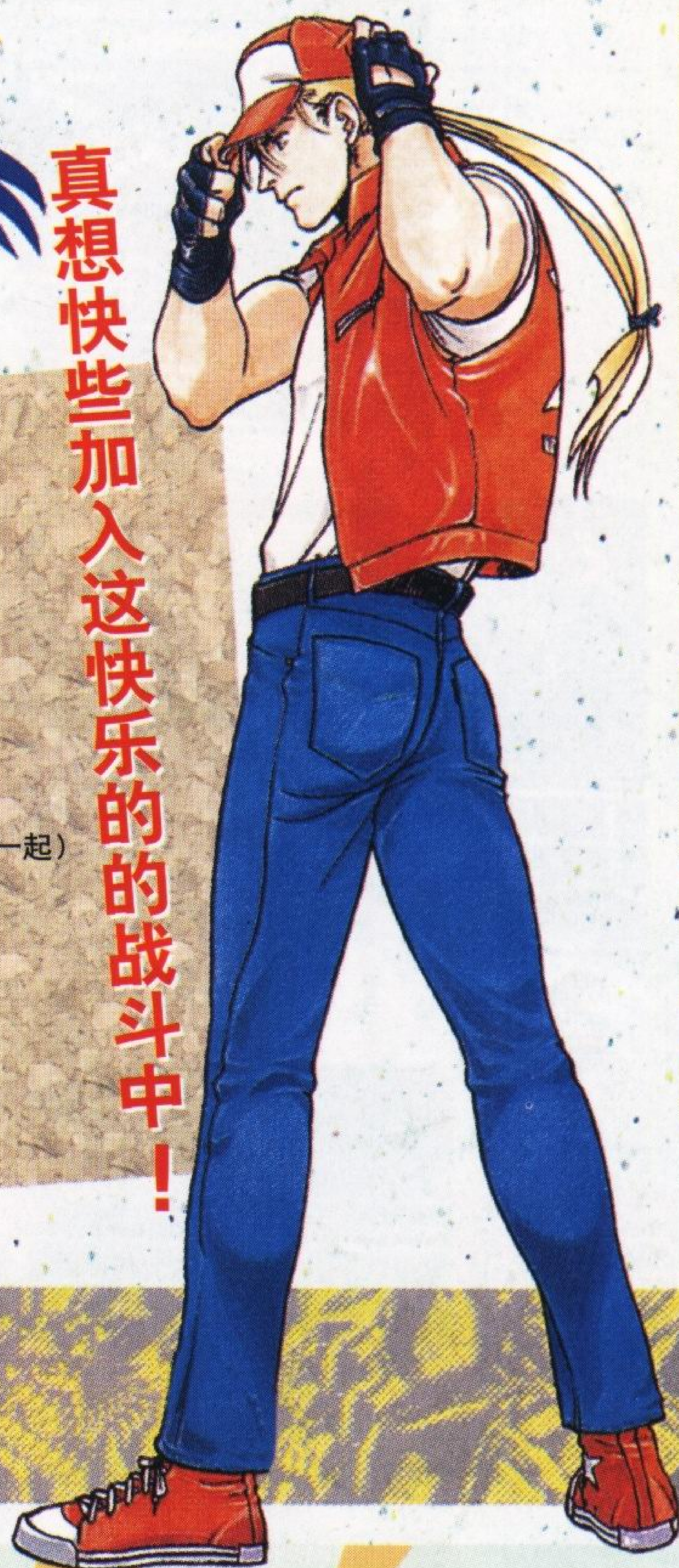
"喷泉"出动，好像加入了对其它战线进行攻击的判定。

与香绯和里克的一席话

嘿，是新面孔吗？好象有看头哦。我觉得那女的好像比较强的，若能高高兴兴地打一场，那便没关系了。现在就开始快乐地战斗吧。

PROFILE

格斗门派：武术
国籍：美国
职业：斗士
生日：1971年3月15日
年龄：27岁
身高：182cm
体重：82Kg
血型：O型
爱好：电子游戏、拖网捕捞（最近的爱好似乎是经常和一群朋友在一起）
好食之物：快餐
厌恶之物：蛞蝓
关心之物：父亲的遗物——手套
擅长运动：篮球
喜听之音乐：摇滚
特技：猜尺寸
配音：桥本さとし



安迪·伯格

决不能没有技巧！



PROFILE

格斗门派：不知火流忍术——骨法
国籍：美国
职业：不知火流体术教师
生日：1972年8月16日
身高：172cm
体重：67Kg
血型：A型
爱好：修行
好食之物：纳豆、细面条
厌恶之物：狗
关心之物：在修行时代与师父不知火半藏一起的相片
擅长运动：短径赛运动
喜听音乐：静寂
特技：绝食
配音：难波圭一

与香绯和里克的一席话

就算是怎样的对手我也会全力而战！不要留情啊。



"幻影不知火"最适于奇袭。



这式"激飞翔拳"是多段技，不再是负面角色专用技了。



"超裂破弹"依然健在，要注意出招的无敌时间。



黄金之踵，这回有了奇袭的功用。



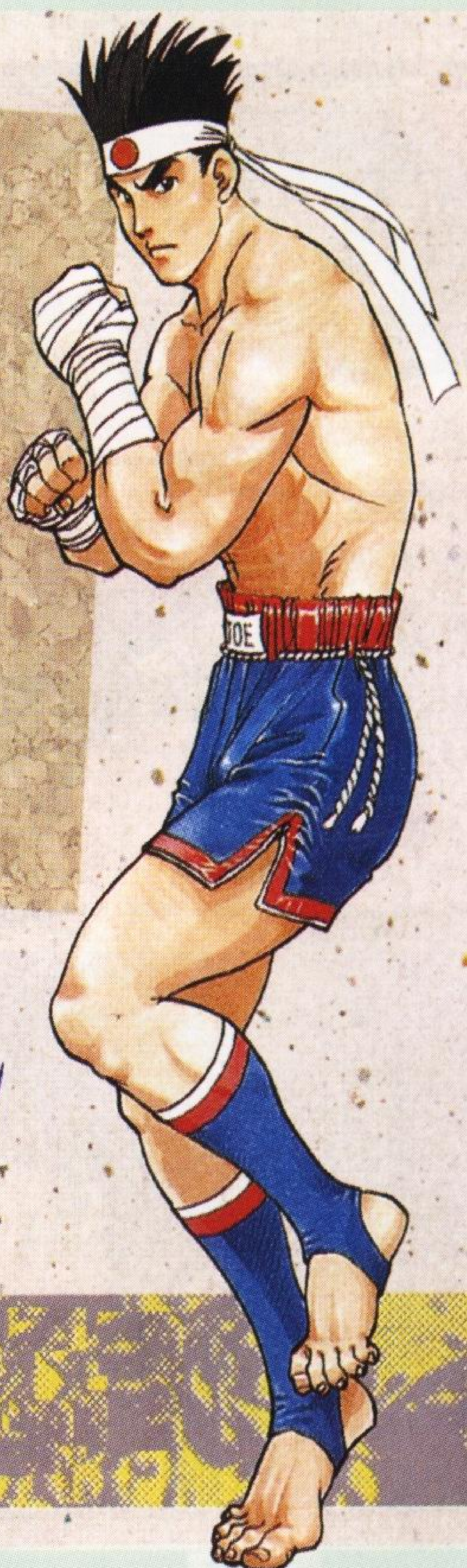
不会连"死亡龙卷"也加之战线攻击判定了吧！



台风系飞行道具，性能有Ｐ的希望。

PROFILE

格斗门派：泰拳
国籍：日本
职业：泰拳选手
生日：1972年3月29日
身高：180cm
体重：71Kg
血型：AB型
爱好：喧哗
好食之物：渥尼的油炸中餐
厌恶之物：正经事物
关心之物：头巾
擅长运动：全部格斗技
喜听音乐：演歌
特技：失事船只（？）
配音：桧山修之



我是最强的！！

与香绯和里克的一席话

呀哈哈哈哈！你们又怎会是本大爷的对手呢？！你这位大哥能比我还强？赶快回家睡觉吧！没有人会强得过本大爷的啊！

乔·东丈



饿狼中的女英雄就是我了！

与香绯和里克的一席话

那男的看似很有趣哦。当然还比上安迪啊。至于那个女孩嘛……看上去仍是小孩子呀。《饿狼传说》的女主角只有我，早已选取定是我"舞"了。

PROFILE

格斗门派：不知火流忍术
国籍：日本
职业：不知火流忍术继承者
生日：1974年1月1日
身高：165cm
体重：46Kg
血型：B型
三围：87.54.90
爱好：作节日料理
好食之物：菜肉酱汤
厌恶之物：蜘蛛
关心之物：奶奶遗留下的发簪
擅长运动：踢毽
喜听音乐：重金属
特技：和服的剪裁
配音：曾木亚古弥

不知火舞

新技"小夜千鸟"看上去很象重斩哦！



"龙炎舞"对斜线是没有攻击判定的。



"KOF"系列中的"白鹭之舞"的空中版。



"斗气风暴"加入了斜线的攻击判定。



"烈风双拳"会变成为"三重烈风拳"吗?





吉斯颇擅长的当身技的下段版本终于登场。

突袭对方弱点、小杂兵必死无疑。



PROFILE

格斗门派:古武术
国籍:美国
职业:"霍华德联合体"总帅
生日:1953年1月21日
身向:183cm
体重:不明
血型:B型
爱好:不特定
好食之物:牛排(半熟的)
厌恶之物:阻碍者(妨碍其实现野望之人)
关心之物:自己
擅长运动:无
喜听音乐:教父的主旋律
特技:强制性解决事情。
配音:CONGU桑田

与香绯和里克的一席话

哼!年轻人还是未够火候啊。若你能伤到我的话,我一定会好好的夸奖你。

吉斯·霍华德



PROFILE

格斗门派:正传无道流武术
国籍:日本
职业:寺院住持
生日:1946年7月3日
身高:176cm
体重:86Kg
血型:A型
爱好:将棋
好食之物:甜食(年糕、小豆汤、馅蜜)
厌恶之物:不知火流忍术
关心之物:日本刀(恩师的遗物)
擅长运动:游泳
喜听之音乐:浪曲(日本民间曲艺)
特技:镇压亡灵
配音:石井康嗣

与香绯和里克的一席话

哼,这班家伙已被诱入修罗道。贫僧一定要将他们的力量封印……

望月双角



"野猿狩"变成可以横飞的了,更加搞笑,更加可怖!



召唤鬼的超杀也加入对斜线的攻出判定。



"喝"更加夸张,但仍无法对空。



"猴子之舞"这回也能当"BREAK SHOT"用吗？



"大风车踢"也是招颇猝不及防的招式。



这是新款的超必杀技，是"危险之狼"的改订版吗？

PROFILE

格斗门派：独创舞技卡坡拉
国籍：巴西
职业：PaoPa咖啡2号店店长
生日：1974年5月15日
身高：184cm
体重：84Kg
血型：O型
兴趣：舞蹈（桑巴、雷鬼）
好食事物：水果（苹果、松果）
厌恶之物：昆虫
关心之物：家族
擅长运动：篮球
喜听音乐：迷幻爵士乐
特技：能说出他人的来历
配音：森川智之



谁敢与我用舞技一决胜负呢？

与香绯和里克的一席话

是拳击和中国拳法吗？我是用我的独创舞技卡波拉的，很高兴啊！如果有空就来我的店坐坐吧！

鲍伯·威尔逊

谁人能够领会到战斗胜利的乐趣呢？

与香绯和里克的一席话

究竟是怎么回事啊，来了很强的家伙哦，让我好好地收拾你们吧！

PROFILE

格斗门派：功夫
国籍：中国香港
职业：刑警
生日：1966年8月21日
身高：176cm
体重：78Kg
血型：O型
爱好：搜查（谨慎地去调查了解）
好食之物：饺子
厌恶之物：规则
关心之物：恋人
擅长运动：自行车竞技
喜听音乐：除了女性偶像歌星的曲子外
特技：糊里糊涂地就把事情办了。
配音：森川智之

洪武



是新技吗？势要烧死敌人却将自己弄个满身焦黑。



此残像只是为了显示HIT数，超杀的终了动作。



"炎之种马"所击的HIT数很少，样子很像在做什么法事。



“转踵落脚”接续蹴技攻击是非常有效的。



“指天回旋脚”后的追打技是否仍健在呢？



“玛丽台风”的威力是否增加了呢，值得期待。

PROFILE

格斗门派：指令徒手自卫术
国籍：美国
职业：自由代理人
生日：1973年2月4日
身高：168cm
体重：49Kg
血型：AB型
三围：88、54、85
爱好：自行车耐力赛
好食之物：牛肉
厌恶之物：猫
关心之物：皮夹克
擅长运动：棒球
喜听音乐：法国叙事曲
特技：很快忘记讨厌的事情
配音：生驹治美



什么样的战斗才能变得很有乐趣呢？！

与香绯和里克的一席话

呼呼呼，那些小子又为了哦。战斗看来会很有趣呀！

布鲁·玛丽



我的拳头会吹飞你到遥远的地方！

PROFILE

格斗门派：蹴技突袭拳击
国籍：美国
职业：拳击手（最近好像要当军人）
生日：1963年9月16日
身高：195cm
体重：115Kg
血型：A型
爱好：健身
好食之物：咖喱饭
厌恶之物：欺负儿子的人
关心之物：妻子与儿子（约翰尼）
擅长运动：冰上曲棍球
喜听韵：爵士乐
特技：啤酒一口气喝下去
配音：B.J.LOVE

与香绯和里克的一席话

哇哈哈哈哈！看似会被我轰飞的家伙们，看你们脚步浮浮的，连我儿子也胜不了啊！

弗朗哥·巴什



“黄金爆弹”这回也是连续技专用吗？



拥有无敌时间的超杀，可作对空技使用。



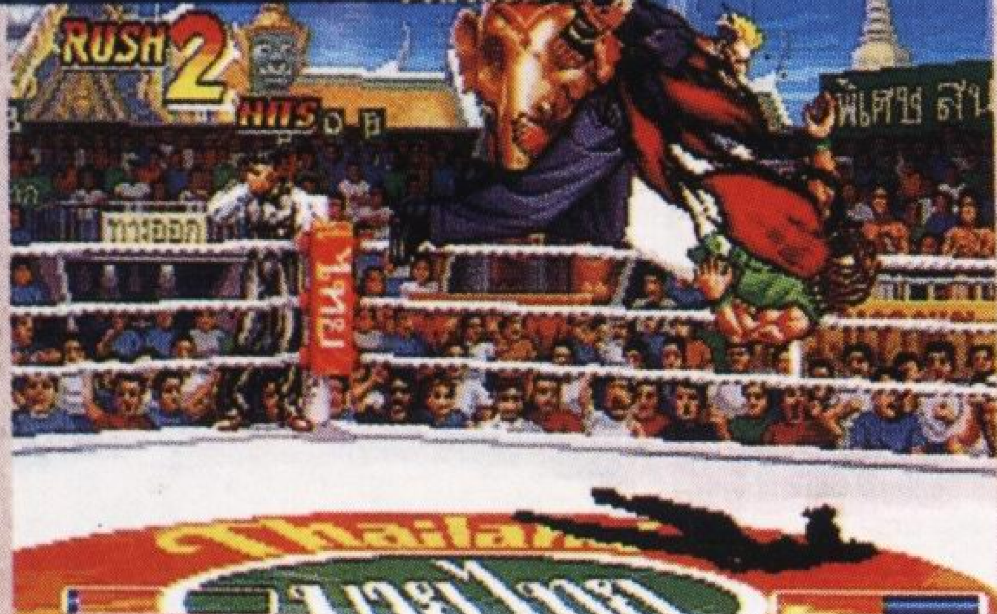
前前作的超必杀技“最终Ω弹”也复活了。



"蛇拳"仍是分上中下三段的。



"施虐"仍是十分残忍,令人难忘的招式。



凌空而下的"断头台"具有很高的攻击判定。

与香绯和里克的一席话

很自以为是的家伙们哦……嘻嘻,我的蛇儿要出动了!

PROFILE

格斗门派:我流喧哗空手
国籍:日本
职业:暗之经纪人
生日:1963年8月8日
身高:192cm
体重:96Kg
血型:A型
爱好:收集刀具
好食之物:生马肉
厌恶之物:劳动
关心之物:与自身利益有关的事情。
擅长运动:无
喜听音乐:无
特技:三日不眠
配音:石井康嗣



我的蛇儿饿了,快来喂饱它们吧!

山崎竜二



谁是我的部下?你们全是!

与香绯和里克的一席话

咦,是新人吗?哼,我不大喜欢他们啊——如果可以做我的仆人的话就太好啦。

PROFILE

格斗门派:帝王拳
国籍:中国
职业:无
生日:1980年6月6日
身高:170cm
体重:54Kg
血型:不明
爱好:拍照片
好食之物:辛辣之物
厌恶之物:样子可怖的深海鱼
关心之物:哥哥
擅长运动:爱好球技以外运动
喜听音乐:卡通片主题歌
特技:挖苦别人
配音:山口胜平

秦 崇秀



究竟是火龙还是神话中的火蛇呢?这就是潜在能力"海龙照临"。



"龙灯拳·幻杀"发动后,可将其他战线敌手用青色雷炎"擒"住。



"帝王空杀漏尽拳"是可吸收对手体力的飞行道具。

对空技是他极为值得信赖的招术





令POWER UP的"帝王漏尽拳",只是普通必杀。



潜在能力"帝王龙声拳"的无敌时间很长。

PROFILE

格斗门派:帝王拳
国籍:中国
生日:1980年6月6日
身高:170cm
体重:55Kg
血型:不明
爱好:船形雪橇
好食之物:杏仁豆腐
厌恶之物:努力
关心之事:弟弟
擅长运动:全部个人技
喜听音乐:无
特技:猜谜
配音:山口胜平



我的帝王拳是最强的!

与香绯和里克的一席话

就算加多数个人,小丑仍是小丑,杂兵仍是杂兵。哼,你们是胜不过我的帝王拳的!

秦 崇雷



哟,随我起舞吧,嘿嘿!!

PROFILE

格斗门派:武术
国籍:美国
职业:舞者
生日:1967年2月2日
身高:179cm
体重:62Kg
血型:B型
爱好:舞蹈、舞蹈、还是舞蹈
好食之物:黄油玉米
厌恶之物:开起的碰撞
关心之物:自己的小鸡(小P)
擅长运动:街头篮球
喜听音乐:RAP(绕舌)
特技:美式笑话(说的时候自己从来不笑)
配音:CONGU 桑田

与香绯和里克的一席话

哦,欢迎加入新人物!……一起来寻开心吧,BABY!!

达克·金



垂直跳"C"样子滑稽得很哦。





对主战线的必杀技使用他是很在行的。



用华丽的舞技攻击敌人,又是绚烂又是难防。



在自己的武馆中痛击对手是一件既有面子又很过瘾的事情。



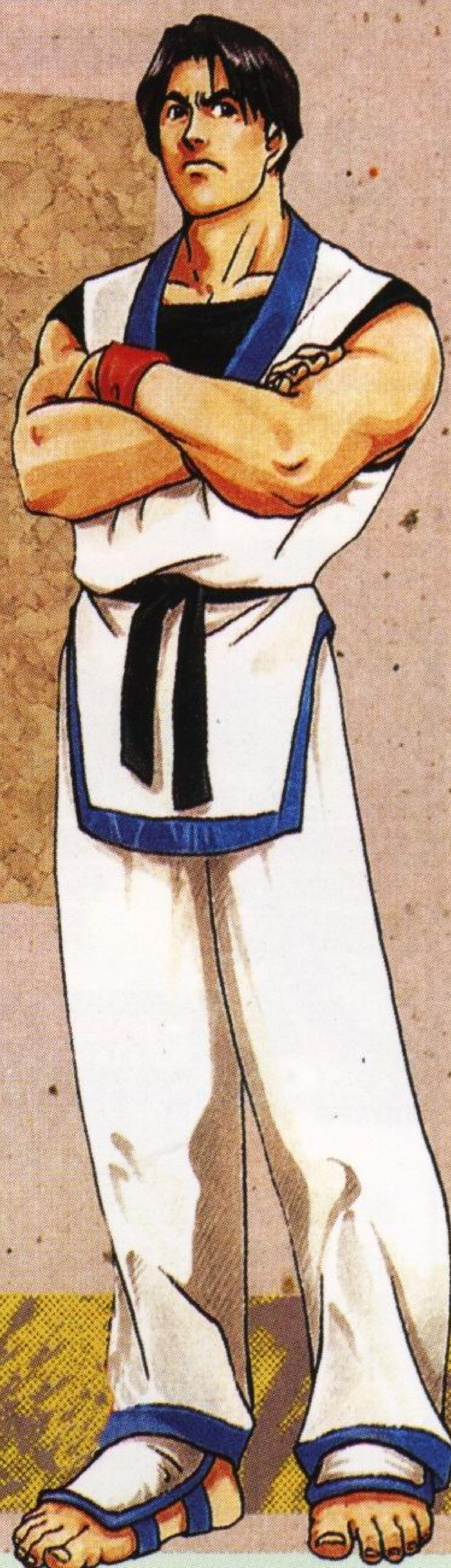
"飞燕斩"击中后的追打是非常有效的。



作为"潜在能力"的凤凰脚既可作突进技又可作连续组合技。

PROFILE

格斗门派：跆拳道
国籍：韩国
职业：跆拳道教师
生日：1964年12月21日
身高：176cm
体重：78Kg
血型：A型
爱好：卡拉OK
好食之物：（烧）烤肉
厌恶之物：恶
关心之人：妻子与2个儿子
擅长运动：体操
喜听音乐：情调歌谣
特技：教学时进行热水淋浴泡澡
配音：桥本さとし



战斗，学习，超越自我！

与香绯和里克的一席话

看似是很强的格斗家啊。在战斗时互相学习的地方多的是。我很高兴啊！

金加藩



让我将你烧个干净吧！

与香绯和里克的一席话

嘿嘿，真是没兴趣啊！我可不是卖艺的，每次也是舍命的战斗啊，就让我用我棍来烧焦你们吧！

PROFILE

格斗门派：棒术
国籍：英国
职业：侍奉吉斯
生日：1966年12月25日
身高：179cm
体重：77Kg
血型：B型
爱好：洗澡
好食之物：蛋类
厌恶之物：命令
关心之人：妹妹
擅长运动：运用棍棒跳高
喜听音乐：朋克
特技：弹奏吉他之SOLO
配音：山西淳

比利·肯

当身？前作的"负面"角色才能使用的招式。





"超火炎旋风棍"对于移动战线攻击仍很弱吗？



这就是他的新技—潜在能力"火蛇风暴"，是也。

陈先生

强敌难道就是这种样子吗?!



"KUSAME炮"很像前作的"潜在能力"——天地崩落无尽炮。



"软体叔叔"不会是多年后长大了的软体动物吧?!



超杀"爆雷炮"的连发是否成为可能?



PROFILE

格斗门派:太极拳
国籍:中国台湾
职业:实业家
生日:1952年8月10日
身高:160cm
体重:130Kg
血型:O型
爱好:储蓄金钱
好食之物:拉面
厌恶之物:乒乓球
关心之物:金钱
擅长运动:台球
喜听音乐:流行音乐
特技:变魔术
配音:中井重文

与香绯和里克的一席话

他们怎么看也不似我生意上的对手。当然,他们也不是我的太极拳的对手。唤,不如去干其他事情去吧。

唐福禄

你们想了解中国古武术的奥秘吗?



与香绯和里克的一席话

哼,看上去很强的年轻人啊。然而他们每人都缺少了一点东西。若想知道自己所需要的是什么,便要来这儿寻找,哈呼呼呼呼呼……

PROFILE

格斗门派:八极圣拳
国籍:中国
职业:八极圣拳总帅
生日:1924年4月14日
身高:163cm
体重:46Kg
血型:A型
爱好:瞑想
好食之物:茶蛋
厌恶之物:铺张浪费
关心之人:弟子们
擅长运动:太极拳
特技:与自然进行同化
配音:中井重文



比前作距离变短了的"冲波"



比原身体大4倍以上的超必"旋风刚拳"



潜在能力"大击放"看上去攻击判定只有两只手啊!



"血之切割"变得成为"上升技"使用,很具杀伤力。



"血之混转"是一招单手狂转那赤红斗蓬的招式。

与香绯和里克的一席话

笨蛋们,来这样的地方,令到我想再次看见天降血雨——哼哼哼,太有趣啦!

PROFILE

格斗门派:我流斗牛士杀法
国籍:西班牙
职业:休托路海姆城的警备队长
生日:1960年9月4日
身高:195cm
体重:95Kg
血型:B型
爱好:弹奏弗拉明格(法兰达斯人)吉他
好食之物:炖牛肉
厌恶之物:女人、小孩
关心之物:名誉
擅长运动:击剑
喜听音乐:法兰达斯人音乐
特技:斜眼看人(自信过剩)
配音:有田洋之



看天上降下美丽的血雨吧!

劳伦斯·布拉特

杂兵们快来领教我帝王的尊严吧

与香绯和里克的一席话

像你们这种小角色也也来挑战我。就让你们知道,不自量力也是一种罪啊。

PROFILE

格斗门派:综合格斗术
国籍:德国
职业:休托路海姆城之城主
生日:不明
身高:200cm
体重:145Kg
血型:A型
爱好:收集中世纪的古董
好食之物:滴血牛排
厌恶之物:虚荣、虚构
关心之物:骑士道精神
擅长运动:体育万能,但没兴趣
喜听音乐:古典音乐
特技:全部赌博投机
配音:B.J.LOVE



对空技——凯撒之爪,狂掴举上空中的敌手。



破碎波仍是分上下段的A·B键选择。



人称"皇帝波"的运形飞行道具,可线移动躲来的!

沃尔夫冈·克劳撒

魅力之源!!
深入探究

云涌风起　驰骋业界

游戏角色设计名鉴

在游戏中活灵活现的人物及其万千风姿均为游戏增色不少，下面为大家介绍的就是众多位活跃在日本漫动游三界的角色设计人员，其中不乏许多名家，自然也看有一些中国读者不太熟悉的人物。

赤井 孝美　插画家
(AKAITAKAMI)

育成SLG作品《美少女梦工场》系列的始俑者，著名的科幻SF系及动画系工坊——GAINX创立时即加入，曾参与PC游戏《电脑学园(GAINX)》等的开发制作。目前主要参与描绘科幻SF小说的角色设计活动及动画的素材绘制工作。

石田 敦子　动画绘制人
(IXIDAATSUKO)

因加入著名动画作品《勇者特急—爆炸小子》的角色设计工作而令人注目，之后因《魔法骑士》动画化时由于该作品原作者CLAMP的指名要求，其再度扬名。颜色的描线及瞳的处理为其特征。PS版《惑星攻机队》等游戏中均有其手笔。

出淵 裕　设计师
(IZUBUCHI YUTAKA)

生于1958年，在高中时代，就自行设计过许多机器人动画的机械。并在《罗德岛战记》中得以发挥，成为著名的设计师，代表作品还有《机动警察PATLABOR》、《圣战士DANBAN》等，在PS上担任过《贝鲁迪塞尔巴战记—翼之勋章》的器械设定。

いのまた むつみ　插画家
(INOMATA MUTSUMI)

1960年生于东京，高中时，因参与过动画上色而开始从事动画设计的工作，之后还向插画等多元化方向发表。《魔境传说AKULUBANQI》是她首次参与动画角色设计的工作，之后还在《宇宙皇子》、《风之大陆》等动画作品中担任过角色设计。她所绘制的插图，构图精美，色泽艳丽，因此拥有大量的拥护者，并出版过多本画集，现在时常也可在一些小说的封面与插页中看到她的手笔，去年年末NAMCO的RPG《宿命传说》中，精美的角色设计同样也出自她的笔下。


《宿命传说》的主人公斯丹·埃鲁罗



曾在当初引动人物设定投稿风潮的这款游戏。

漆原智志　插画家
(URUSHIHARA SATOSHI)

1966年生于广岛县，擅长于绘制形像插图，代表作有连载于学习研究社的漫画杂志《NORA》的《LAIMUNEA》、以及《极黑之翼巴鲁基撒斯》，在游戏方面，主要有美塞亚的《梦幻摸拟战》与《VALKEN》系列的角色设计，PS上的《恋之千年王国》(BANDAI)的角色设计，也是由他来担任的。

江川 達也　漫画家
(EGAWA TATSUYA)

1961年生于名古屋，原姓野野村，17岁时被收养改姓于江川。《BE FREE!》是首部连载的漫画，之后还有《小魔星》、《GOLDEN BOY》、《东京大学物语》等漫画作品，由SFC的RPG《GOD》的角色设定开始涉足于游戏圈子，后还在PS的《ZXE-D》中担任角色设计工作。



BANDAI的PS专用软件《ZXE-D》的角色设计由其担当，对于女性表情描绘有独特魅力。

大暮 維人　漫画家
(OH! GREAT)

1972年生于宫崎县，在白夜书店（现名《核心杂志》）的漫画大赛中入选后，在该杂志上发现了《引擎室》与《FIVE》两篇漫画作品，现在除了仍在原杂志上双月连载漫画之外，还在集英社的《顶极跳跃》中连载漫画《天上天下》。99年发卖予定的PS用软件《火魅子传·恋解》的造型设定，是他人首次尝试角色设计，他最拿手的就是描绘健康可爱的女子，并擅长于皮肤质感的表现。其作品的魅力所在，即是“突出女性特有的曲线美”，这也并不言过其实。



桜瀬 琥姫　漫画家
(OUSE KOHIME)

生于岐阜县（年龄不详），酷爱养猫的女子漫画、插画家，现在刊于《WANI BOOKS》中的《GRANDEEK》正在发评连载中，于PS的《玛丽的工作室》中担任角色设计。她用马克笔所绘制的插图，给人以色彩淡雅的感觉，并伴有奇特的柔和感。

垣野内 成美　漫画家
(KAKINOUCHI NARUMI)

出生于大孤府，自从于秋田书房发表《吸血姬美夕》初登场后，不断以神秘作品为中心活跃着。在动画片《绿野原迷宫》的OVA中，曾身兼角色设定，脚本、设计稿、作画监督与制片监督五职。在PS的《续·初恋物语》中也担任角色设计工作。

魅力疯狂侵袭，注意保持冷静

神家时绪 漫画家
(KAZUKA TOKIO)

担当PS专用软件《胡桃奇迹》(BANPRESTO) 的角色设计，代表作有由角川书店发行的全4卷的《风驱少女组!》,主要描写摩托车和魔法少女的故事，3-4头身的角色非常可爱，用计算机着色为其特征。

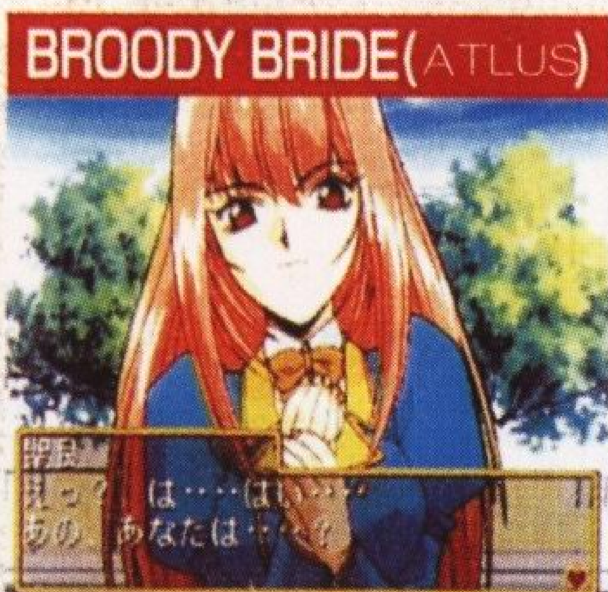
金子 一馬 设计
(KANEKO KAZUMA)

由动画设计转达行到游戏圈后，加入阿特拉斯后为《女神转生》系列设计人物及各种神话角色。由他着手造型设计的PS用软件《女神异闻录》同样表现出他的独特世界观与绘画技法的完美搭配。

高河 云 漫画家
(KOUGA YUN)

生于东京，高校时代就以出色的绘技而闻名于同人志中，《METAL HEART》是在商业志上首次发表的漫画作品，之后还在新书馆的漫画月刊《WINGS》中连载《阿西安》，代表作还有《源氏》、《恋爱》等。现于讲谈社的漫画月刊《AFTERNOON》中连载《妖精事件》、PS的《BROODY BRIDE》便是由她担任角色设计，描绘美丽的眼眸是她的特长。

BROODY BRIDE(ATLUS)



高河FANS的必卖的软件就是这个了。

河野幸子 动画设计
(KOUNO SACHIKO)

高校毕业后曾担任过《美少女战士》、《机动战士0083》的原画设计，之后加入设计社LEI·UP，成为设计师。PS的《新机器人大战》中的原创角色，就出自于她的笔下。

琴武 司 插画家
(KOTOBOKI TSUKASA)

《机械玛丽奥网J》（TV、OVA）版本的角色设计，最近频繁在少女漫画志上登场，著名的有《秋叶原电脑组·黄油P!!》还在连载中，在日本的动画黄金时段还有他的作品出演。

他的角色身上总穿着一些布材质的衣装，且对于衣服的材质处理极具表现力，他构图的大胆设计获得众多FANS的爱戴。

在次世代进入江湖初期，PS知名的3D格斗游戏《斗神传》到了2代起便指定他为角色设计。

斗神的力量



这就是他设计的角色—凯恩的充满迫力的CG画面。

斗神传3（TAKARA)



你能感觉到他在这3D世界中的表现吗?

小林 智美 插画家
(KOBAYASHI TOMOMI)

最初立志于成为漫画家，但因为接受了过多的小说插图绘制的委托，最终还是成为了插画家。她以细致并充满幻想色彩的画风，为史克威尔的《浪漫传说》系列绘制了众多的插图。



在《浪漫传说·开拓者》的插画中能充分表现她充满异域幻想的风姿。

小野日由子 漫画家
(KOBAYASHI HIYOKO)

人气恋爱游戏《卒业2》的角色设计。此外，也从事PS软件《再次的爱—想与你重逢》的角色设计工作。现在在WANI BOOKS的漫画杂志中与望月兔一起合作连载漫画《旷野中的亚特里》在年末将有作品集出版。

再次的爱——想与你重逢



包括主人公共有7名男女的恋爱故事，各有不同的角色个性。

小林 美智 插画家
(KOBAYASHI MISATO)

千叶县出生，在独立制作之前也作为自由插画家到处……在制作动画剧集《罗德岛战记》时，曾作过漫画家的助理。PS的软件《东京魔人学园剑风帖》就是他担当角色设计的，淡淡的色彩中却隐藏着一种崭新的东西。

近藤 敏信 插画家
(KONDOU TOSHINOBU)

1969年于爱知县出生，自作角色设计到企画等，做过许多有关工作。著名的动作游戏《海腹川背》的PS版本《海腹川背·旬》的全部制作以及原创的SFC版本据说都是由他一人负责的。

除拥有色彩及可爱的表现外，独特的不按常规也是一大特征。

海腹川背·旬



充满秀逸风格的ACT作品，角色的评价也非常高。

桜 玉吉 漫画家
(SAKURA TAMAKICHI)

在ASCII的著名周刊《FAMI通》中连载《幸福的样子》而出名。自FC时代就曾经开始做某游戏的角色设计，以至后来的超任直至今天的PS他都一直不遗余力地工作着。

柴田 亜美 漫画家
(SHIBATA AMI)

在ENIX的《传单4格王国》博得人气好评后，在月刊少年杂志上的《南国少年》得到电视动画化后更是人气大增。游戏方面，作为PS早期著名RPG作品《BEYOND THE BEYOND》的角色设计，相信大家不会陌生吧。

白一大野 漫画家

(SHIROONO)

福岛县出生，是SNK著名人气格斗游戏《侍魂》系列的角色设计之一，在以此为蓝本改编的RPG作品《真说侍魂·武士烈传》中他的设计水平更是有了很大的飞跃，用强力的笔触及大胆的构图均成了他的标志之一。

士郎 正宗 漫画家

(SHIROW MASAMUNE)

1961年生于兵库县，幼年时曾幻想成为水彩画家，完全没有想过要画漫画。在大阪艺术大学时代，应友人之邀开始在同人志中发表作品，85年由青心社出版的漫画单行本《苹果核战》是首次制作商业性的作品，并以其优质的画面与细致精密地构想令漫画界为之惊呀。之后的其它SF作品，也同样给动画、漫画界带来了深远的影响。

在PS中，以其原著漫画《攻壳机动队》所改编的3D射击游戏受到了相当的好评，此外，还有史莱姆育成游戏《史莱姆饲养场》与《石野桌球》等游戏的造型设定，是由士郎正宗来担任的。

史莱姆饲养场！（东北新社）



充满科幻风格、想象力丰富的且十分可爱的他的另一作品



《攻壳机动队》的主人公——草雉素子，相信不用解释了吧，这位公安9课的行动所长是许多人的偶像吧！

新貝田 鉄也郎 漫画家

(SHINKAIDA TETSUYAROU)

活跃于《核心杂志》等青年漫画杂志，擅长于描绘强干、性感的女性。TAITO在PS上制作的3D格斗游戏《斗士冲击》的角色设计就是邀请他来担任的，新贝田氏独特的单彩画总能令人感受到奇妙的世界观，使角色更为生动。

末前 动画设计

(SUEZEN)

生于东京，从事动画作画监督与造型设计工作，并且是在多本杂志同时连载作品的人气漫画、插画家。为PS的3D动作游戏《魔法草蜢》设计了角色造型。

末弥 純 插画家

(SUEMI JYUN)

主要从事于绘制小说插图的工作，并且为梦枕漠、菊地秀行等著名作家的作品画过插图，特别是单色淡彩的插图，尤其地引人注目。代表作品有史克威尔的SLG《前线任务2》的角色设计。

过山现象 设计

(SUGIYAMA GENSHOO)

主要担当街机麻将游戏的角色设计工作，描绘人物的眼睛及脸颊的质感都非常良好，但总给人一种"年幼"的感觉。另外也是多种ｐｓ作品（如SUNSOFT的《拍照》）的角色设计。

园田健一 设计

(SONODA KENICHI)

1962年生于大阪，最先从事于动画工作，代表作品《GALL FORCE》系列，此外还著有漫画《GUN SMITH CAT'S》。现在主要从事角色设计的工作，并有多本画集面世。为游戏设计角色造型主要是从SFC开始的麻将游戏。



我可爱吗？!

竹井正樹 设计

(TAKEI MASAKI)

制作由菊地秀行原作OVA《妖兽都市》时的得力原画设计，后而开始将力量倾注于插画制作，曾担任过某著名个人电脑游戏的角色设计，并为各个版本的移植绘制过大量的插图。SFC时代也为动作游戏《玉龙传》设计了流风为主的三位格斗女性角色，还有大家熟悉的《龙骑士4》的角色。也同样是出自于他的笔下。



都筑和彦 漫画家

(TSUXUKI KAXUHIKO)

1962年生于爱知县，曾因热衷于游戏而在游戏制作公司任职二年。87年开始使用一些自编的程序辅助作画而与寺泽武一等人成为少数的依靠电脑来制作漫画的作家。其作品的特征是从来都只会画未成年的幼女，目前正于讲谈社的漫画月刊'AFTERTOON'中连载'WHOO! ? CELTIC GHOST STORY'并著有'赤色角笛'、'猫之子'等多本CG画集。于PS设计角色造型的游戏是猫娘育成SLG'膝上的同居者'。

寺田 克也 插画家

(TERADA KATSUYA)

由FC的推理游戏《神宫寺三郎》开始从业于游戏角色造型设计，这部作品包括移植至PS的两篇，目前最新的《探侦神宫寺三郎——梦的终结》已可算作第六代了，由街机移植至土星的'VR战士'系列的插图，也是由寺田来绘制的。

探侦神宫寺三郎 梦之终结



最新作中，寺田的原画得以再现，画面是新角色永田由香。

侦探的头脑



寺田的代表游戏角色——神宫寺三序郎，从表情即能感觉到他的哲学头脑。

魅力疯狂侵袭，注意保持冷静

土井孝之 插画家
(DOIKAYUKI)

因为集英社周刊少年JUMP连载了十四年之久的‘跳跃放送局’画插图而闻名，同时是哈德森的‘桃太郎’系列的角色造型设计。

桃太郎电铁 2(BANDAI)



充满了乐趣的“桃太郎电铁”，那里有着万千搞笑的要素。

鸟山 明 漫画家
(TOLIYAMA AKIRA)

1955年生于爱知县，从广告公司退职后，应征集英社周刊少年跳跃赛落选之际，被岛山鸟和彦编辑所发掘．出道后翌年，开始连载‘阿拉蕾’并大受好评，由84年开始连载的‘七龙珠’虽然原作已结束，但相关的动画、游戏新续作仍在不断地推出。

参与游戏造型设定的主要有‘勇者斗恶龙’系列与SFC时代史克威尔的RPG大作‘时空之旅’，在PS上的作品，曾担任过3D格斗游戏‘TOBAL’系列的角色设定。

《龙珠》的生父



《TOBAL2》的一名角色，可看出CG的表现。

TOBAL2(SQUARE)



机器人与老人都是岛山明最得意的设计。

日野 日出志 漫画家
(HINOHI DESHI)

67年发表处女作以来，与被称为漫画界的旗手的媒图君合称“双璧”，并发表《地狱的摇篮曲》、《藏六的奇病》等数部奇作。他的风格以追求恐怖表现为基本特征。PS的软件《厄痛》的角色设计由其担当。

松下 进 插画家
(MATSUSHITA SUSUMU)

1950年生于东京，主要使用喷笔，为许多杂志绘制过封面，还为J联盟等体育游戏设计过不少角色，代表作有《格兰披治大奖赛》(SCE)系列。

美树本晴彦 漫画家
(MIKIMOTO HAROHIKO)

1959年生于东京，自参与‘超时空要塞MACROSS’系列的角色设定从来，在漫画、插图、设计等各方面都平衡发展的多面手。各种出版作品在海外受到好评，PS上曾担任‘惑星强袭’的角色设定工作。

村田莲尔 插画家
(MURADA NENJI)

阿特拉斯的街机用对战游戏‘豪血寺一族’系列的角色设定，现在将创作的重点由游戏角色设计开始转向于插画制作，分别为NEWTYPE，月刊‘DRAGON’等杂志中的小说绘制了大量的插图。

结城信辉 动画设计
(YUUKI NOBUTERU)

1961年生于东京，活跃于日本动画界的精英，曾为‘罗德岛战记’‘风之大陆’‘铳梦’等多部动画作品设计过角色，并能使用透明水彩与塑料画等多种绘材的作画方式绘制插图。PS的软件‘黑之剑’，与3D动作的游戏‘尾巴协奏曲’等的造型设定与插图，就属于他的透明水彩画。

他的风格已正趋多元化，从可爱到诡异无不涉足。



《尾巴协奏曲》中的主人公是只小猫。

由罗 卡里 插画家
(YURA KAILI)

由《守护圣君》而令自己魅力四射，到光荣的SLG作品《天使同盟》系列的角色设计名遍业界也是个艰辛的过程，在《天使同盟・特别版2・协力者精选》中更是看到他的日益成熟的功力。

米田仁土 插画家
(YURA KAILI)

1955年生于奈良县，由投稿的形式成为漫画家。之后，将力量侧重于科幻插图的绘制，以给人带来遐想的艳丽色彩及构图吸引了许多读者，并荣获91年科幻奖，在PS上曾为《MELUBU LANA》绘制了插图。

罗多尼A・G 设计师
(RODONI・A・G)

1960年出生，曾在人才辈出的纽约视觉艺术学术就读。除绘画到雕刻、CG外，还从事作曲工作。可爱的角色及鲜明的色彩是其特征。并为日本人气偶像组合PUFFY制作CD封面。在PS中参与松浦雅也氏制作的《啪啦啪啦啪》那个跳舞节目的角色设计，并令其（那只小动物（？））一举成名。



看主人公和他的伙伴们的可爱又得意的样子。

啪啦啪啦啪（SCE）



加入崭新的游戏性，令该GAME大热无比。



花开不败，不灭的"樱"传说

——《樱大战》系列经典巡礼

继本刊97年第7期、98年第1期、98年第2期对《樱大战》的周边产品进行介绍后，得到所有"樱"FANS的拥护和爱戴，在此首先对大家致以S·P最深的敬意，谢了！

下面呢，除为大家详细介绍有关《樱大战》系列的历史外，对其经典周边"设备"再来一次小型"巡礼"，希望大家在这股不可逆转的樱花风暴中再次感受它那不灭的传说……

帝国华击团的历史

说起帝国华击团的成军史，是ＯＶＡ系列第一集的制作背景、也就是太正１１年１月的事情了；那一集的故事全以当年的历史为重心，此后零散交代了当时前后时期发生的重要事件。从ＯＶＡ系列的每一个故事中细细检查，便能发现帝国华击团的真貌，对她们成军后的历史和精神也更能了解。而玩家在游戏时，人物与事件的背景关系将对你在事件中的选择有帮助。以下我们将从其各个周边作品中探讨。



←游戏的第一代描述的是帝国华击团的初次出战，没玩过的人请务必看本篇介绍。



←第二代的游戏中藏着许多未知的谜，此次的特集将带给玩家莫大的助益！

在降魔战争中极活跃的帝国陆军降魔部队

1912年（太正元年）～1918年（太正七年）

在帝国华击团正式成军前，它的前身是一个名为‘帝国陆军对降魔部队’的组织。这个部队是以高唱“用剑和咒法防御帝都”口号的米田一基，以及樱的父亲真宫寺一马为中心，在1912年所组成的。由于之前日本没成立过专门与降魔作战的组织，所以这个对降魔部队的成立，可以说是开日本史上的先例。这支部队在第二年添了一名生力军：山崎真之介，次年又有藤枝雅美的加入，成员增加到四名。随后，就在1915年，降魔战争开始了；这是个历史性的大事件，战斗直到1918年才终结，对降魔部队蒙受了惨重的损失……。

1657年（明历三年）封印降魔的魔神器是？



←魔神镜、魔神剑、魔神珠，这三件古祭器，同时拥有魔与神的力量，会因使用者的血统与性向而产生在同的庞大威力。

1912年（太正元年）对降魔部队成立



←他们就是对降魔部队的成员，也可以说是帝国华击团的前身。这个组织虽然非常小，他们的实力却是有目共睹的。然而在面对强大的魔物时，他们所坚信的‘剑与咒法’究竟可不可靠？这一点他们也抱着怀疑与不安。就在那三年的降魔战争中，他们总算亲身证实了心中的怀疑，然而一切都难以挽回……。

1915（太正四年）～1918（太正七年）对降魔部队ＶＳ巨大降魔



→这是对降魔部队作战的状况。那一场战役中，降魔的力量实在太过强大，逼得部队只有一个方法制服它。那就是由继承有破邪血统的真宫寺一马启动魔神器，再用古代的咒法消灭这群魔物。但是一马在使用咒法的时候，被魔神器反动的力量所伤，在战后的三个月便死去。而山崎真之介也在这次战役中失踪了。

帝国华击团的构想正式起动

1920年（太正九年）～1922年（太正十一年）

到了太正八年，‘灵子力学’这项理论开始急速发展；它主张人类内在潜伏着一种精神力量（灵力），这股力量可以转换成能源（灵子力）。于是帝都防御又展开一波新的趋势。

从前次战争的教训中，知道魔物或许会再度出现，因此必须开发以灵子力学为基础而设计的兵器，这种构想便成为帝国华击团成立的原始动机。由米田一基所倡导的‘灵子兵器、实战配备之实验组织’便成为日后的‘帝国华击团’。

新开发的人型兵器以灵子力为主要结构和动力来源，因此必须依赖有这种灵力的来源的人驾驶。雅美便前往世界各地，寻找可担当此重任的新生力军。

↓米田留在日本国内推行帝国华击团的构想。





↑雅美前往世界各地挖掘拥有灵力的人。



←贤人组织一直在幕后支持帝国华击团构想的成立，而这一位便是其中的关键人物·花小路赖恒。

在世界各地被 发掘的花组成员

↓红兰于太正八年在上海被发掘，在神户住了一阵子，太正十年时前往帝都。



↓玛莉亚原本在纽约的酒馆当保镖 ，太正九年时被雅美挖掘。



↓桐岛于太正九年在冲绳被发掘，几乎和玛莉亚同时加入帝国华击团的构想。



↓在法国发掘艾莉丝约是太正十年。她在神户与红兰会合，随即前往帝都。

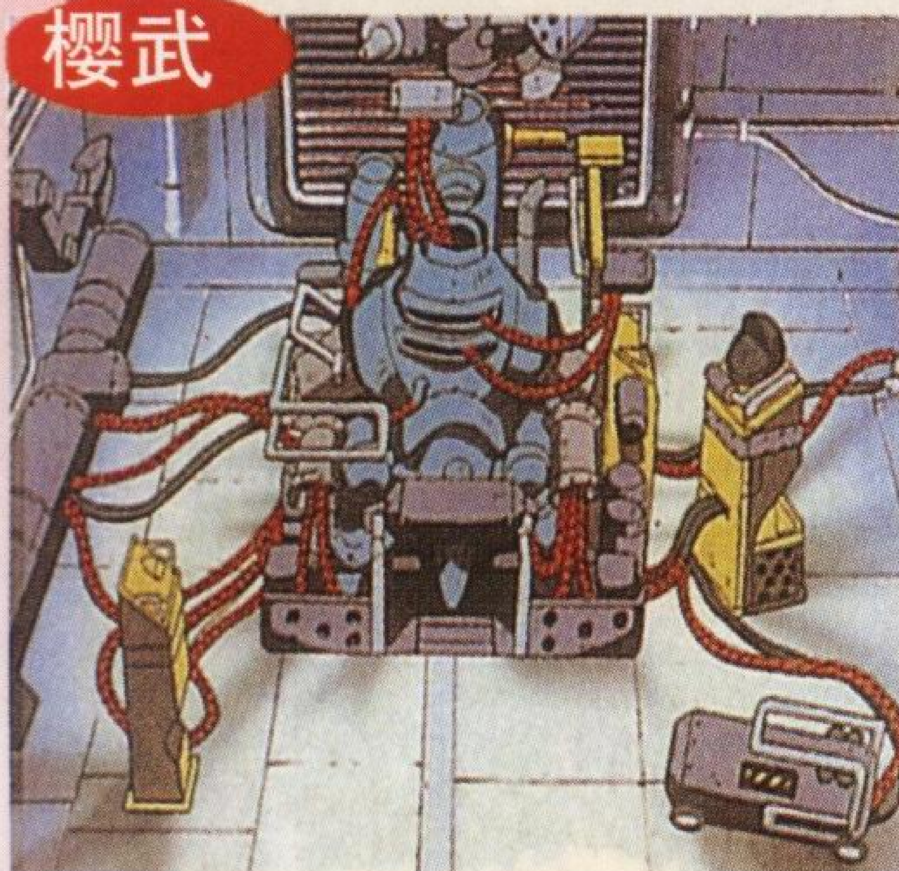


帝国华击团所拥有的主力武装变迁史

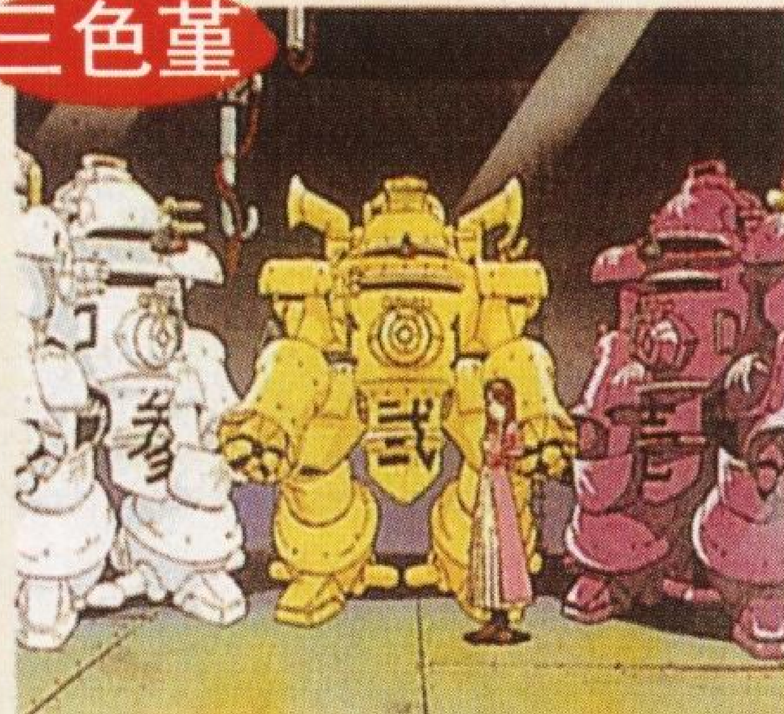
花组的主要兵器·灵子甲胄

提起帝国华击团的历史，她们的主力兵器·灵子甲胄就不能不提上一笔。溯及这些兵器的历史，竟然比花组还要久远，要追溯到1868年。

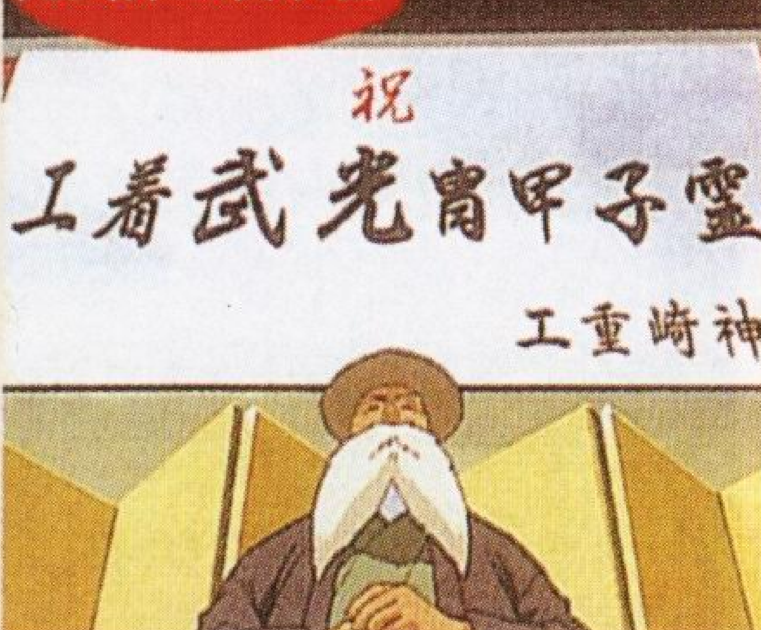
1868年，神崎忠义从美国进口了一架美式机动兵器‘STAR’，是一款让驾驶员坐进去驾驶、藉由蒸气动力起动的人型兵器，也是此后日本自产的人型蒸气－灵子甲胄的原型。到了1873年，第一号人型蒸气兵器‘富士’完成，1883年时更开发出专以军事为目的的‘天神’。随后一直到1919年，‘樱武’开发完成，不过动力装置却从以前的全蒸气机关改为蒸气并用灵子结构了。从樱 武到‘光武’的这一段改良过程，诚如ＯＶＡ剧情中所交代，是在神崎堇的协助下，由神崎重工顺利执行的。



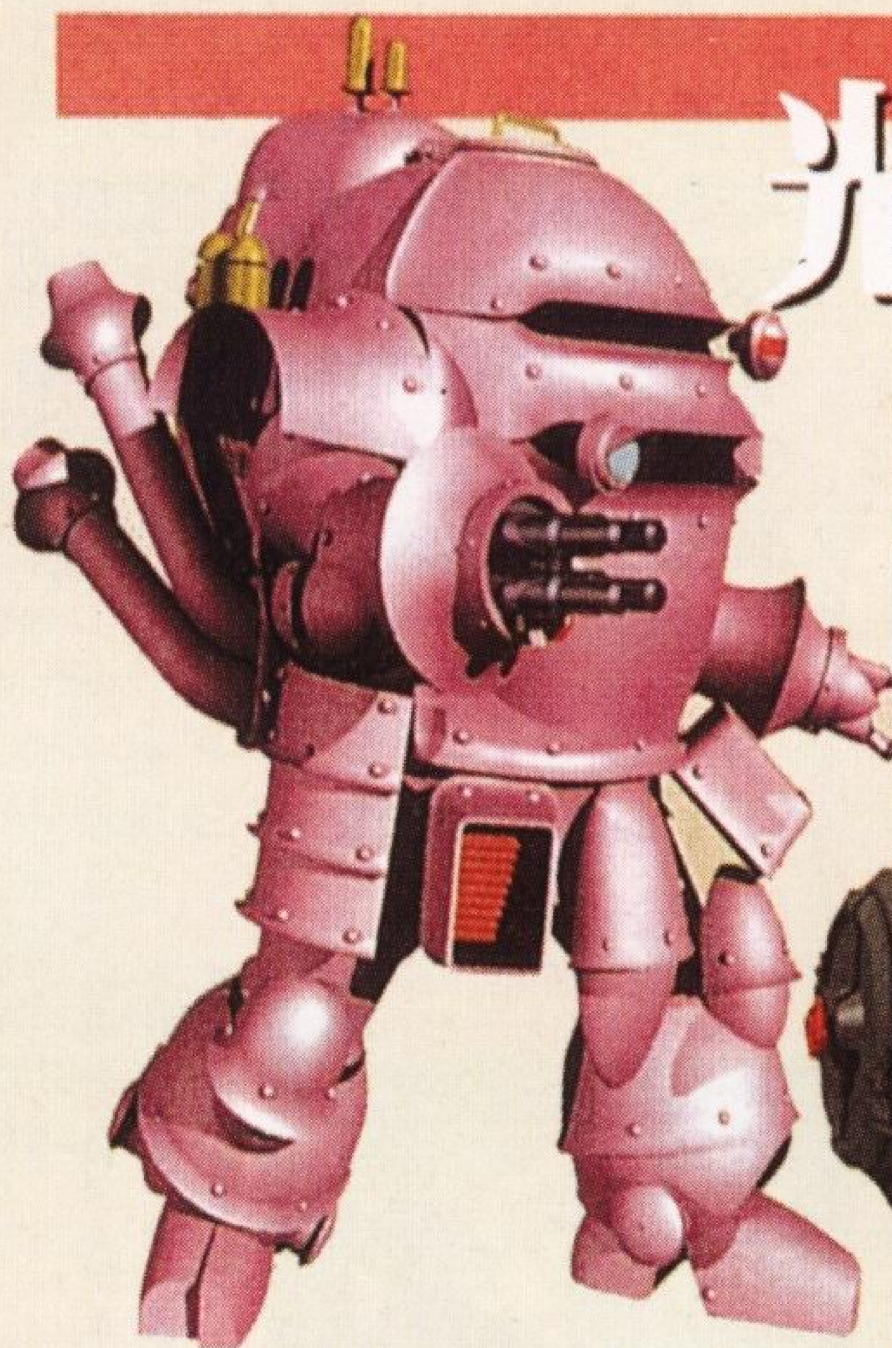
↑樱武的试乘实验是由神崎堇进行，没想到才刚起动就宣告失败。



↑三色堇被设计成实验机体，名称则是由于堇的提 案和机身的颜色而来。



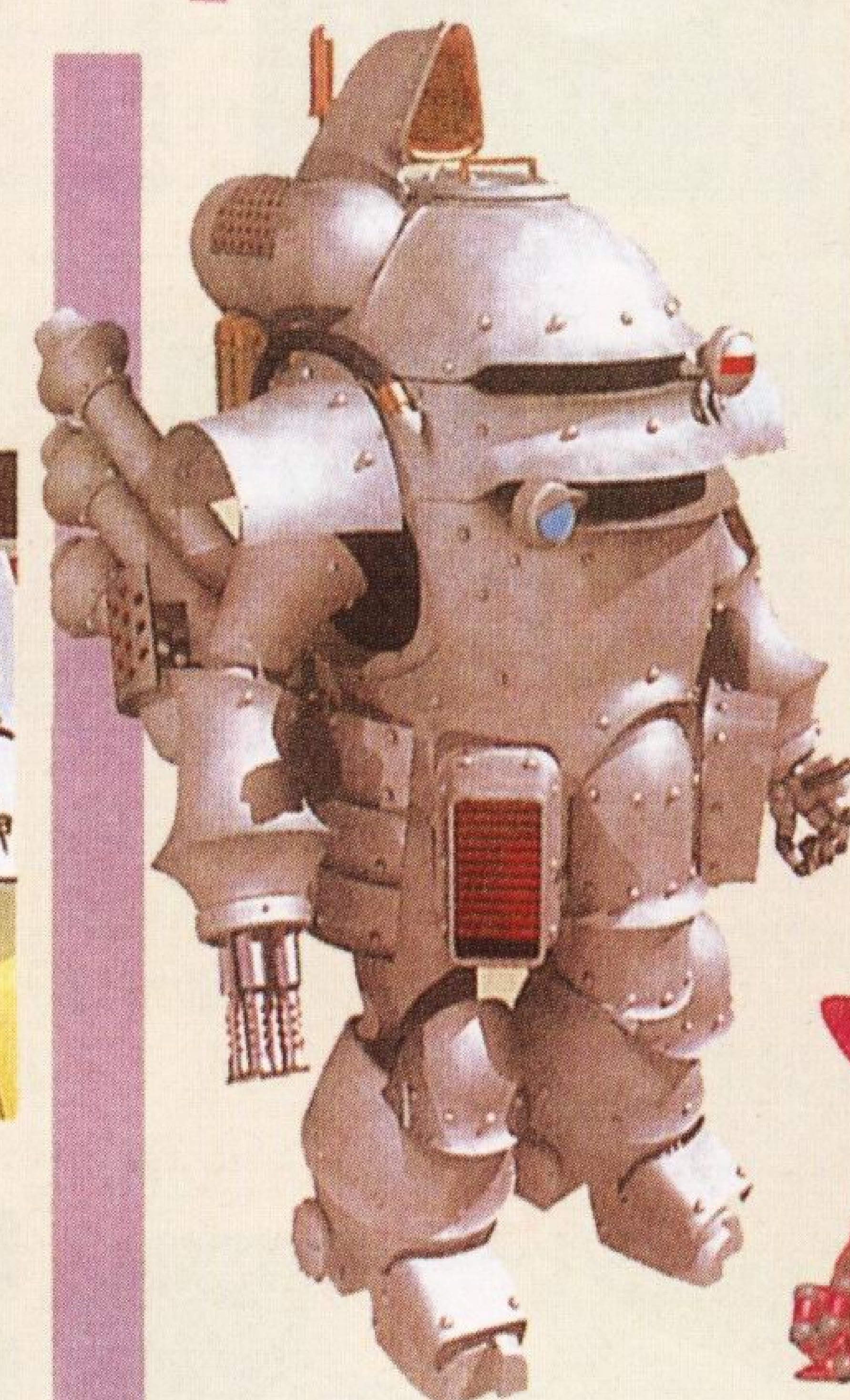
↑太正十年，光武终于宣告动工，由神崎重工负责。



←性能已经十分良好，成本效益也很令人满意，在太正十三年初期仍相当活跃。



↓被降魔所击破的光武，促成了改良新机种·神武的诞生。灵子机构改为直排串联式的二元结构，输出功率更大幅提升。



↑各部分继承了光武的机体，但在内部设计做了许多变更，输出功率比前机种提升1.8倍。配合乘员本身的能力不断进化，威力可能比神武更强。

艾森克莱特

↑神崎重工将其有关灵子机关的经验与知识开放后，德国也制造了一款精英用机体。



在“樱大战2”之前的灵子甲胄开发历史

灵子甲胄的开发历史是一直线式的单纯演进。在光武之前，历经很长的一段时间，不过全程都是由神崎重工所进行的。

1868年（明治元年）	1873年（明治六年）	1883年（明治十六年）	1919年（太正八年）	1920年（太正九年）	1922年（太正十一年）	1924年（太正十三年）
 STAR	 富士	 天神	 樱武	 三色堇	 光武	 神武
↑美国摩托罗尔公司制造的人型蒸气兵器。	↑日产人型蒸气兵器第一号。	↑专为军事所用而开发，却没有实际使用。	↑日产灵子甲胄的第一炮作品。	↑试作机·实验机种所用的灵子甲胄。	↑后来便成为花组的主力兵器。	↑提升光武的输出功率后改良而成。

另有三种兵器可支援战斗

武装飞行船·翔鲸丸、子弹列车·轰雷号，以及超弩级空中战舰·三笠，这三种兵器和灵子甲胄一样都是帝国华击团的重要武器。短兵相接时固然是灵子甲胄活跃的机会，不过它们在战场上也功不可没！其中翔鲸丸和轰雷号和光武一样在太正十一年完成，三笠的建造则远从1850年就开始了。



↑担任护送灵子甲胄到战场的重任，对地支援也是它的主要任务，全长131公尺。



↑可在帝都的地底进行高速移动，因此适合快速运送各类型兵器。

↓三笠是以帝都防御的最终兵器为目的而开发的，平时都埋藏在银座到浅草之间的地底，必要时才会出击。



太正十一年，帝国华击团出动！

1922年（太正十一年）

太正十一年1月1日，帝国华击团终于正式成立。此时的成员除了总司令官米田一基、副司令藤枝雅美。外，还有花组的队长玛莉亚，以及桐岛完奈、艾莉丝、李红兰（在花屋敷支部上班）这四人。在此大约五个月之后，神崎堇因灵子甲胄的开发而入团。就在大帝国剧场落成之际，帝国华击团也以'帝国歌剧团'之名，对世人隐藏其真面目，开始准备它第一次的夏季公演。



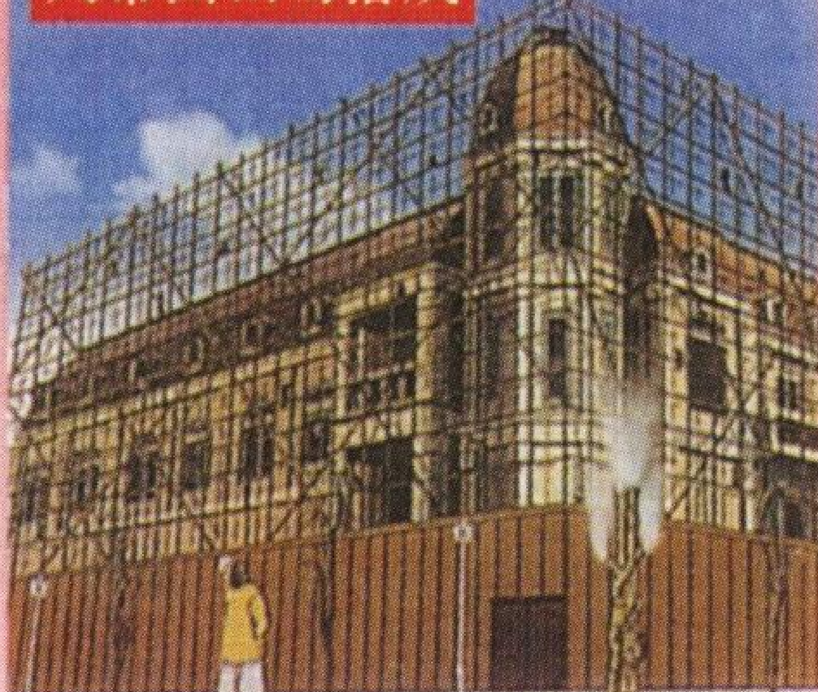
←帝国华击团·花组在太正十一年一月一日正式成立。为了保卫帝都的和平，三名生力军都干劲十足。

神崎堇入团



←就在帝国华击团正式成立后五个月，堇入团了。发掘她的人仍然是藤枝雅美。

大帝国剧场落成



↑大帝国剧场同时也是帝国华击团·花组的地下本部，是个掩人耳目的机构。

舞台练习



↑表面上她们仍是歌剧团的一员，演戏也是培养她们精神力的重要活动。

↓身为机械天才，红兰便义不容辞的到浅草的花屋敷支部去支援兵器的开发。



浅草花屋敷支部开设

↓成立之初，玛莉亚被选派为队长，她还为此重任烦恼不已。



烦恼的玛莉亚

真宫寺樱＆大神一郎进入帝国华击团

1923年（太正十二年）

帝国华击团成军约一年半后，也就是太正十二年春天，新的成员又向华击团报到了。其中一人就是在降魔战争时，与米田并肩作战过的战友·真宫寺一马之女一真宫寺樱，她也继承了其父破邪的血统。樱是在米田的说服后，才决心加入华击团的。另一人则是原海军士官学校毕业的大神一郎。贤人组织很久以前就调查他的能力；入团后他便取代玛莉亚，成为花组的新队长，负责领导这群女孩子。

真宫寺樱入团



↑樱的本性纯朴，在太正十二年入团之后，也因为迟钝而发生许多烦恼。

大神一郎入队



↑海军士官学校第一名毕业的大神一郎，在毫不知情的情况下接受上级的安排。

'樱大战'爆发！

1923年（太正十二年）

天海所率领的黑之巢会，从太正八年便开始蠢蠢欲动，到了太正十二年春终于开始扩大。威胁到帝都和平的天海，和帝国华击团之间的战事也在同年越演越烈，这场战役的结果便是游戏第一代的结局。

黑之巢会四大王



↑黑之巢会四天王隶属于天海麾下，他们也是魔操机兵的驾驶员。

天海



↑黑之巢会首领·天海，是在葵叉丹的返魂之术下而复活的。

六破星降魔阵对帝都大进攻



↑一个打进帝都地下的木桩，解开了降魔封印，帝都发生了大地震。

拓展中的'樱大战'世界 其之一

大战前夜的宁静……游戏第一代的序章

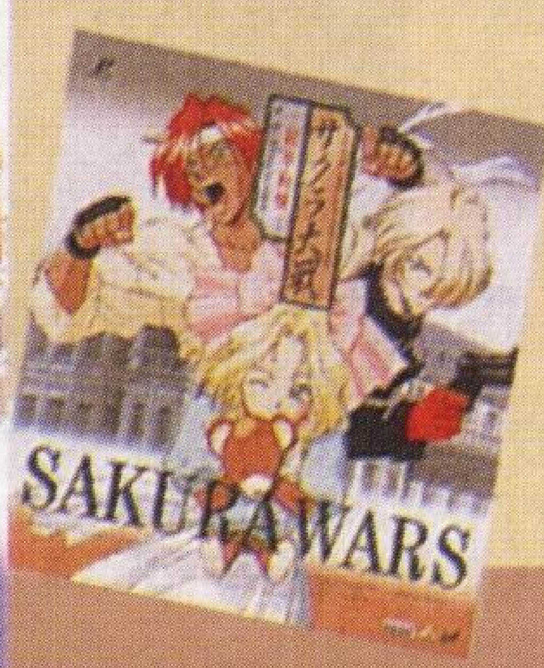
'樱大战'的世界不只存在于电玩中，在其他的媒体上也十分精彩。除了ＯＶＡ、小说、音乐ＣＤ外，还有有声连续剧ＣＤ和舞台公演，表现手法多彩多姿。在这么多种表现方式下，要呈现出如此庞大的'樱大战'世界观，背景的设定一定相当用心，这也是我们观众对其一致的感受。身为电玩玩家，我们仅能抱着从侧面了解'樱大战'的心态，去面对我们所了解的电玩作品本身，因为加上其他作品所涵盖的部分，集结起来才是'樱大战'的精髓。

ＯＶＡ的内容一直进行到游戏的第一代为止，以'花组组成秘话'为主。另有花组每名成员的过去经历，以小说形式出版。

ORIGINAL VIDEO ANIMATION 樱大战～樱华绚烂～

●BANDAI VISUAL　●彩色30分钟





←↓ＯＶＡ现已发行到第三集，剧情中已隐藏许多谜和未知的解答，极其精彩。

电击文库 樱大战前夜

●MEDIA WORKS



←构成、脚本，都是由著名漫画编剧家赤堀悟亲自执笔。内容揭载了花组成员令人意外的过去。

‘樱大战’终结后的帝国华击团

1924年（太正十三年）

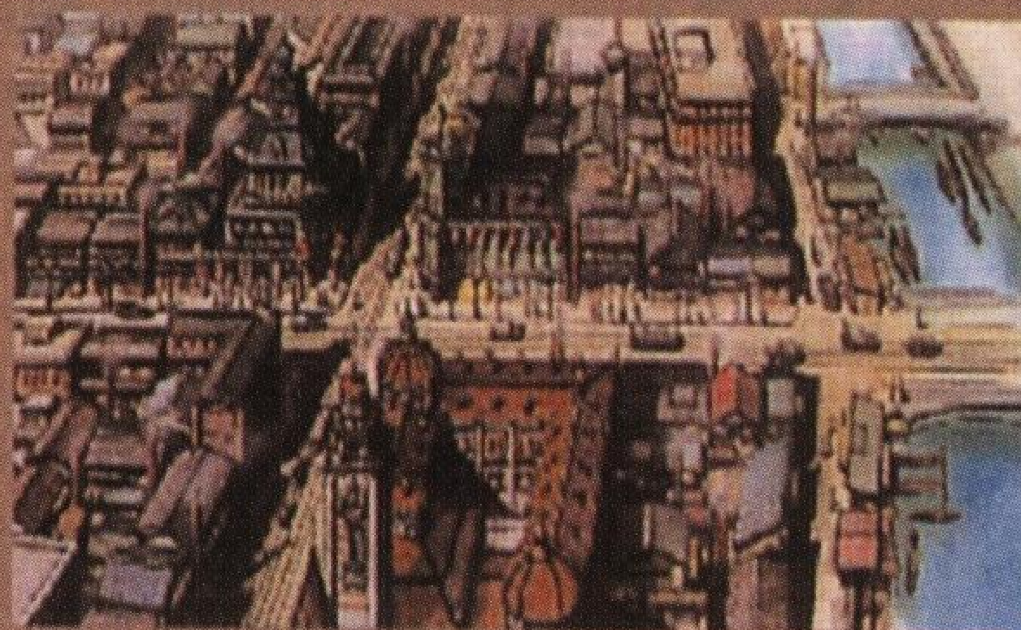
太正十三年初，一场围绕着帝都封印的降魔之战（樱大战）宣告结束，和平再次造访帝都。遭到破坏的城市开始复兴，人民也渐渐拾回欢乐和生气。

另一方面，帝国华击团也暂卸降魔战斗的任务，恢复“帝国歌剧团”的身分再次展开活动。仿佛像是为了带给市民们不安中的一丝希望，歌剧团接二连三的举行盛大的公演，在帝都市民之间造成空前的轰动。

此外，担任队长有一年之久的大神一郎，从这一年春天起也挥别了花组的任务，回到帝国海军，恢复原有海军预备役少尉的身份。



←暗地是花组的队长，却在剧场打杂一年的大神，这些经验对他的军旅生涯有何影响一



↑帝都·东京再次恢复和平。由于降魔之战，城市多处遭到严重的破坏，但是复苏的景象却比预料中更早出现。一年后，也就是太正十四年，街道已恢复成原有的景观。



→太正十三年春，帝国歌剧团举行了一场特别公演‘灰姑娘’。去年的六月虽然也推出过同样的剧码，但这次在首映的前一晚却出现熬夜排队的盛况，而米田经理更爽快的决定入场免费！连日战乱、饱受其苦的市民们，脸上总算露出了笑容！

和平的帝都再次蒙上邪恶的阴影…

1925年（太正十四年）

于是……我们来到樱大战2

太正十三年，乱事总算平息，帝国华击团也和市民们一同迎接欢乐和平的来临，渡过了快乐的一整年。然而新的威胁又来了！再次挑起这场正邪之斗的恶势力，是一群名为‘黑鬼会’的组织。他们作乱的动机虽然还不清楚，不过却已经严重危害到帝都人民的生活，因此帝国华击团便再次出击。调往海军的大神也将重回帝国华击团，帝都将赌上命运为新的一战做准备，同时新兵器和新成员也将加入他们的战斗行列。花组将蜕变为更强大的部队，是本次设定的主题。

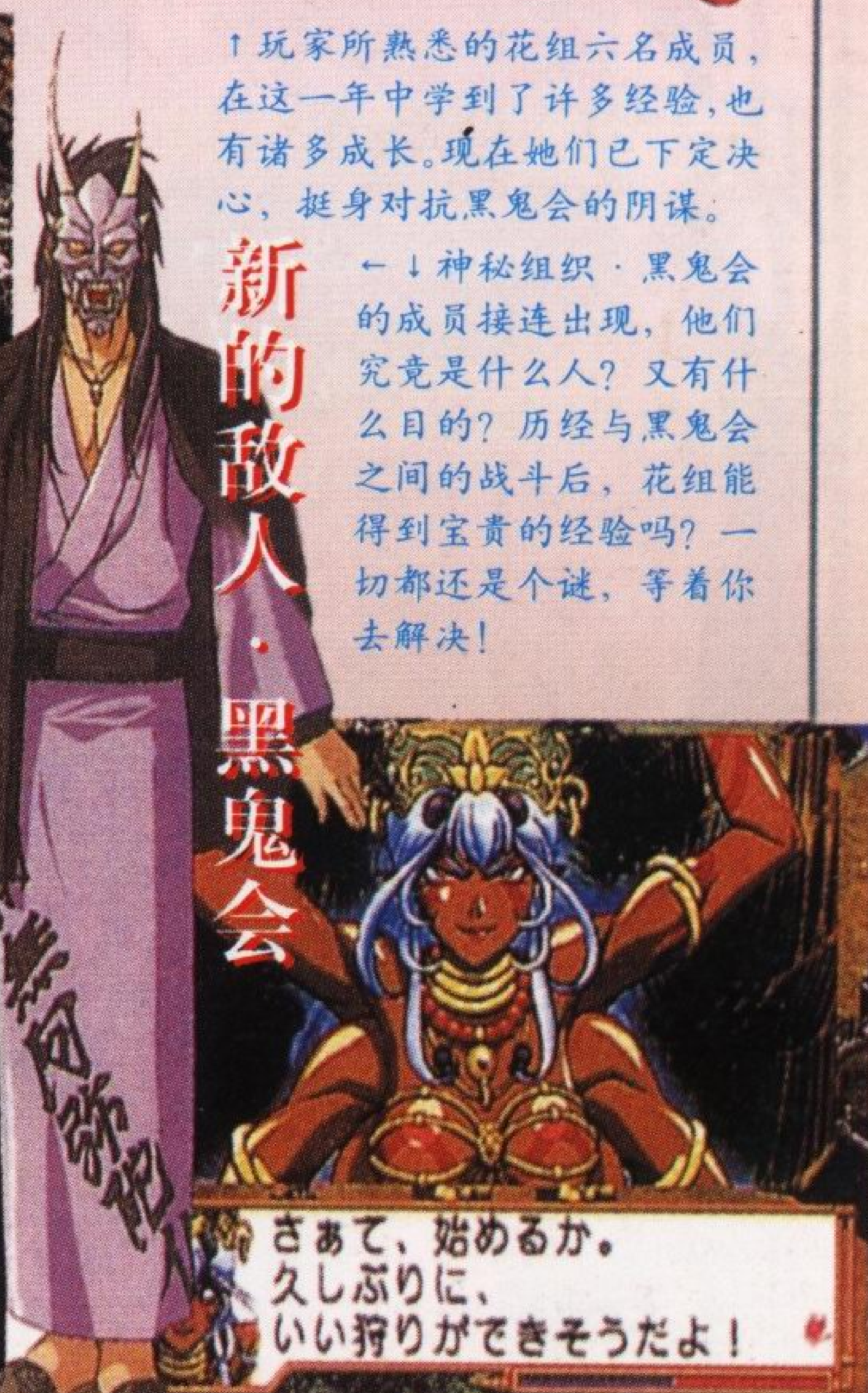
帝国华击团·花组将和神秘组织·黑鬼会展开如何激烈的战斗？这就得靠玩家亲自去解答了。



↑玩家所熟悉的花组六名成员，在这一年中学到了许多经验，也有诸多成长。现在她们已下定决心，挺身对抗黑鬼会的阴谋。







←↓神秘组织·黑鬼会的成员接连出现，他们究竟是什么人？又有什么目的？历经与黑鬼会之间的战斗后，花组能得到宝贵的经验吗？一切都还是个谜，等着你去解决！



↑久达一年重回帝国华击团·花组的大神一郎，有没有变得更可靠了呢？



拓展中的‘樱大战’世界 其之二

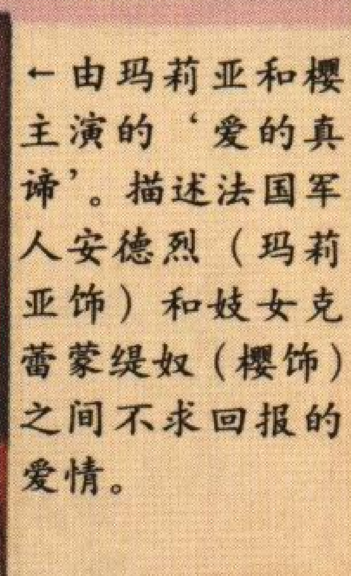
聆听从第一代到第二代的演变和成长

前一面所介绍的作品，描述的时代背景只到游戏的第一代为止；以下所介绍的，则是从第一代以至于第二代之间的故事。这是一系列CD专辑，收录了花组的四场公演剧情，可说是歌剧CD。她们为配合四季所设计的公演剧码是最大的特征之一。在游戏中，难得有观赏花组公演的机会，因此意义十分重大。CD中也收录了游戏里没有的歌曲，可以感受得出花组不为人知的另一面。

四张CD各由BMG JAPAN发行，发售中。

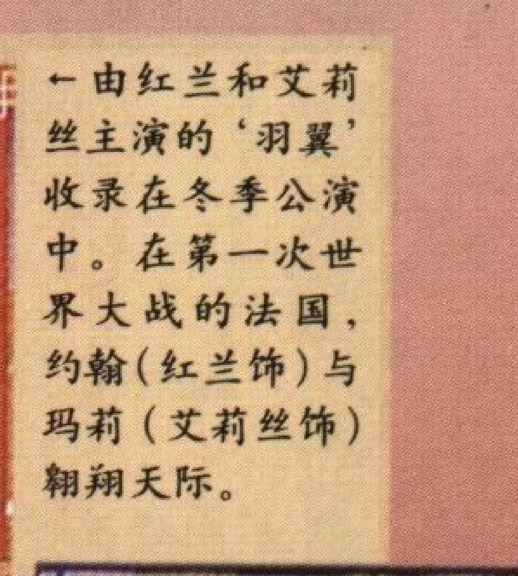


←由玛莉亚和樱主演的‘爱的真谛’。描述法国军人安德烈（玛莉亚饰）和妓女克蕾蒙缇奴（樱饰）之间不求回报的爱情。



→由堇和桐岛主演的‘爱是钻石’描述一名高中生·贯一（桐岛饰）和未婚妻·小宫（堇饰）之间的爱情剧。





←由红兰和艾莉丝主演的‘羽翼’收录在冬季公演中。在第一次世界大战的法国，约翰（红兰饰）与玛莉（艾莉丝饰）翱翔天际。



→同样由玛莉亚和樱主演的春季公演戏码‘灰姑娘’，角色的分配绝妙无比，与她们在游戏中的形象完全不同，十分符合花组剧团的特性。

樱色满园关不住



（左起）
●横山智佐（真宫寺 樱）
●千叶纱子（野野村 春香）
●野村佑香（野野村 春香之妹）

神崎堇（和服）



真宫寺 樱（战斗服）



真宫寺 樱（和服）



艾丽丝（裙装）



李红兰（中国旗袍）



帝国华击团出击！！

经典产品浪漫巡礼

由厂商世嘉及目毕古联合制作发行的下列产品可以说是经典中的经典了，尽管许多大家以前都已看过，这次还是有必要再为大家加深一下印象哦！



●看戏望远镜
看帝剧演出一定要用到它哦，否则看不清楚可是自己倒霉哦。



●记录券
模仿帝剧的年间招待券生产的帝剧"票"。

●钥匙牌
最多可挂4把钥匙为漂亮钥匙牌。



●通关文件册
可记录众多文件的册子。



●绘版明信片10枚装
集合花组成员的10枚一套的手绘明信片。



●垫板A装
以黑色为基调，背面与C装一样。

●垫板C装
背面有著名歌曲《檄！帝国华击团》的歌词，值得收藏。

●垫板B装
花组所有成员为集合版，背面为樱单人像。

充满情趣的产品

由世嘉发行，贝弗利制造的玩具拼图从一开始面市便受到大好评，找个宽敞的地方，耐心去完成"樱"的绚丽画卷。



●帝国华击团花组1000块装拼图（72 × 49cm）



●花组参上：108块装拼图（25.7 × 18.2cm）

来自渥酷姆的2大产品

由世嘉发行，厂商渥酷姆贩卖的CD盒及软盘贴纸，在以前我们就看过介绍，不知大家可有印象，又是老话：加深印象嘛！



●CD盒（左）
●软盘贴纸（右）

拿着数张CD放在这个盒子里去朋友家玩多有趣啊！



●樱大战杯托玩具（圆型，直径95mm；方型95 × 95mm）

这个8枚组的杯垫很有趣哦，不过买了后你会舍得用它垫热腾腾的杯子吗？



●樱大战108块装拼图（25.7 × 18.2cm）

传说中的樱 樱的美丽传奇……

不知大家看完这次的专辑后有何感想？也许在周边方面没有从前所做的专辑来得详尽，但看在有"樱大战"历史的份上，大家还算满意吧！

~SAKURA~

内容丰富到吓人的 Screensaver
樱大战 Digital Data 集







在日本连获多个奖项的游戏《樱大战》，最近也乘着其气势推出Digial Data Base，而且更是双碟套装限定版，更附送“帝击袋表”一只和八张剧照，真是非常超值。不过大家不要看它只是一个Light & Sound 的Screensaver，因为它对你电脑的要求也颇高，但你若看过其中的内容，你也不会介意吧。







◆可以换表情。



◆再换个口形。



◆里边主要收录了《樱大战》游戏中ADV 部份的图像和音效，你更可以改变画面角色的表情和背景，喜欢的话可以立刻把画面存成Windows 的墙纸。



◆可以换衫



◆还可以改背景



◆还有一些在不同媒体出现过的插画哩。



◆六位队员每人两款豪华Screensaver，每段版段也长约2、3分钟，还要使用7、80MB的硬盘空间，不知你会觉得是不是有个哪个呢?



◆软件更附送了好几种不同的赠品，包括了各主要角色的ICON、BMP图像、WAVE档案形式的音乐和配音，方便你CUSTOM 一下的Winodows下的工作环境。



◆《樱大战》游戏所使用的动画片段，更收录其MPEG档案，不过最可惜是没有ENDING 片段，否则便更为完美了。

系统要求

CPU:Pentium 75Mhz以上(建议Pentium 133Mhz以上)
OS:Windows95中文版
记忆体：16MB（建议32MB）
硬碟空间：80MB以上
显示解像：640×480以上16bits High Color(建议1024×768以上16 bits High Color)
CD—ROM:倍速以上

我的女神

由藤岛康介绘制的著名漫画作品《我的女神》相信你不会感到陌生吧，这次我们就来检阅一下有关它的周边产品。这117个物品，据传说集齐可召唤出真的“我的女神” 出来。（可实现度1.00%）如果你是那位可人儿的拥趸，你千万不能错过，否则你失去的不仅仅是对贝璐丹迪、乌鲁特及斯库鲁特等人周边的欣赏 ……

永远的女神

G'S MUSEUM

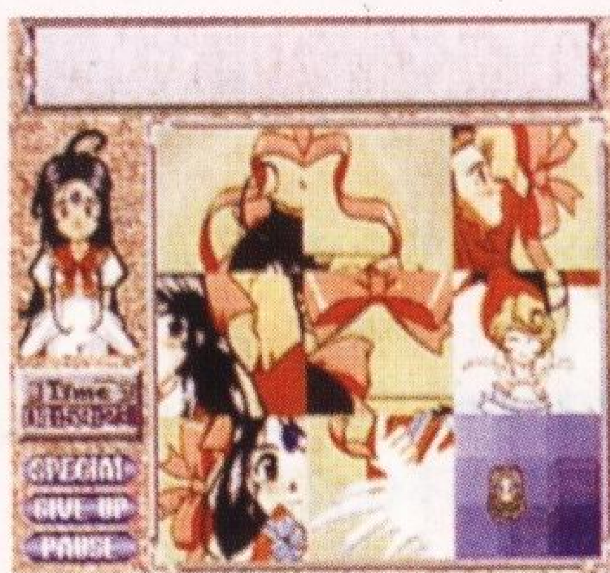
GS博物馆

GAME

从个人计算机上移植而来的《我的女神》还曾在次世代主机NEC的 PC－FX(从未占领过中国市场，比起3DO都逊色许多)上登场，作为日本玩友是很有福的，起码可以玩到，可国内玩友想PLAY的话就有些费劲了。



▲《我的女神》、机种:PC—FX、厂商:NEC、类型:RPG、媒体:CD—ROM、发售日:97年12月12日；采用与OVA同样的配音阵容，开场动画＊及其中的迷你游戏均为FX原创的。 热衷度:★★


▶可有4种难度的拼图，拼好后看动画看哦。

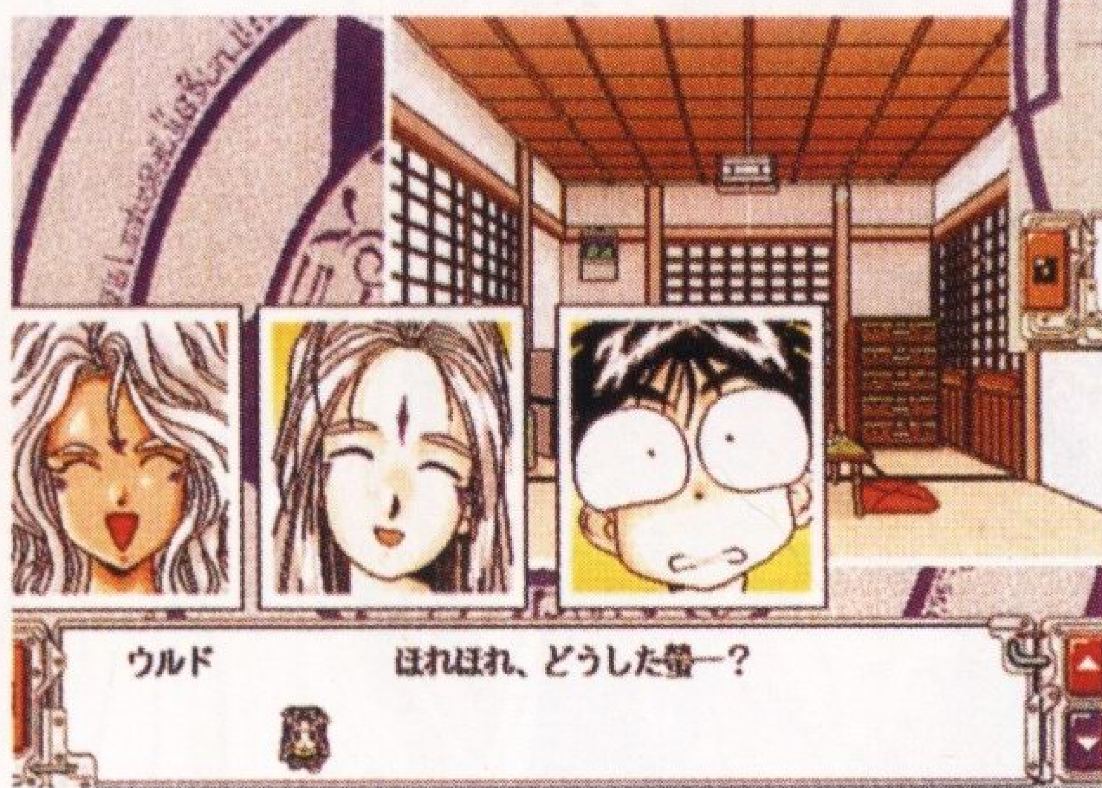

◀FX版追加的原创图片欣赏，很过瘾的啊！



▲故事会随选择的不同而变化，想试试吧！



◀《我的女神》、机种:PC—98、厂商:BANPRESTO 类型:AVG 媒体:CD—ROM、发售日:93年3月20日；标榜正统冒险类游戏的作品，有着AVG显著的诸多特点。 热衷度:★



▲故事由全3章构成，从森里家的日常生活开始直至异世界的冒险。

◀会话场面时，角色的脸部表情会产生许多变化，很有趣的。



▲《我的女神》、机种:Mac&PC 厂商:讲谈社、类型:ETC、媒体:CD—ROM、硬盘版本、媒体:97年9月29日；收录有关画稿的画集型作品，许多从未公开的东东也被披露。 热衷度:★★★


▶从88年起的120幅画稿全部收录，全是高画质的。



◀《我的女神》，机种:PC、厂商:BANPRESTO、类型:ETC、媒体:CD— ROM、WIN95、发售日:97年2月7日；PC—98版本的移植，但不论从屏幕设置还是音乐声音资料都多了许多。 热衷度:★★


◀原创 OPENING，很具迫力吧。



▲其中的迷你游戏可通过自身操纵来进行类似ACT的GAME。

VIDEO

大人气的VIDEO版本，为该卡通动画的著名5部特别版本，据说还有LD版，何时能看到有字幕的VCD版本呢？请大家热烈盼望，等啊等，究竟要等到什么时候呢？



▲《我的女神～第1集～月光和樱桃花》，93年 2月21日讲谈社发售。 热衷度:★★★



▲《我的女神～第2集～仲夏夜之梦》，93年 5月21日讲谈社发售。 热衷度:★★★



▲《我的女神～第3集～路上燃烧的心》，93年 9月21日讲谈社发售。 热衷度:★★★



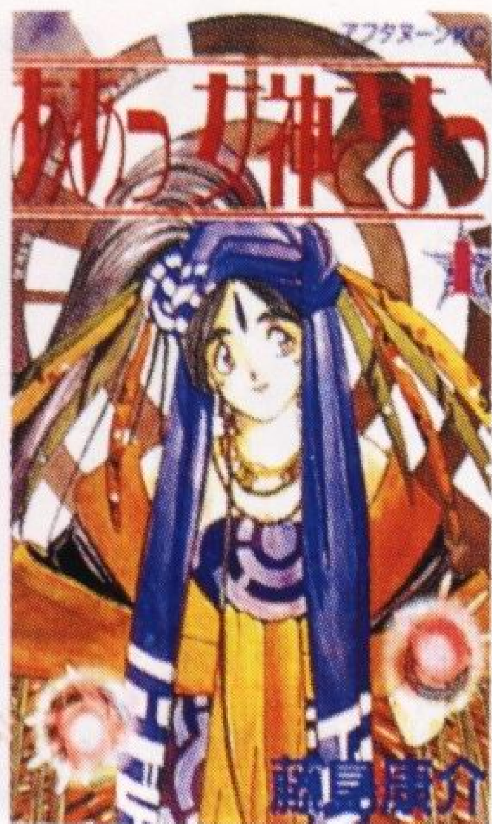
▲《我的女神～第4集～常青圣夜》，93年 12月28日讲谈社发售。 热衷度:★★★



▲《我的女神～第5集～给女神的爱》，94年 5月17日讲谈社发售。 热衷度:★★★

BOOK

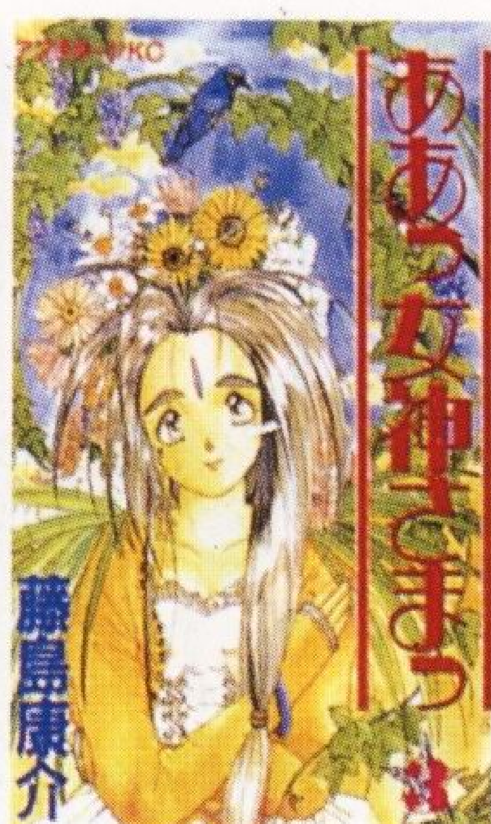
《我的女神》是自88年起在《月刊 AFTERNOON》上连载至今已10年，且仍未完结，那么长的寿命足见其"深厚功力"和"深情魅力"。你有没有看过啊。卡通彩色版本的感觉非常不错哦。



▲《我的女神》第1卷 ／藤岛康介作品／89年8月23日发行／讲谈社 ／两人的故事就此展开。 热衷度：★



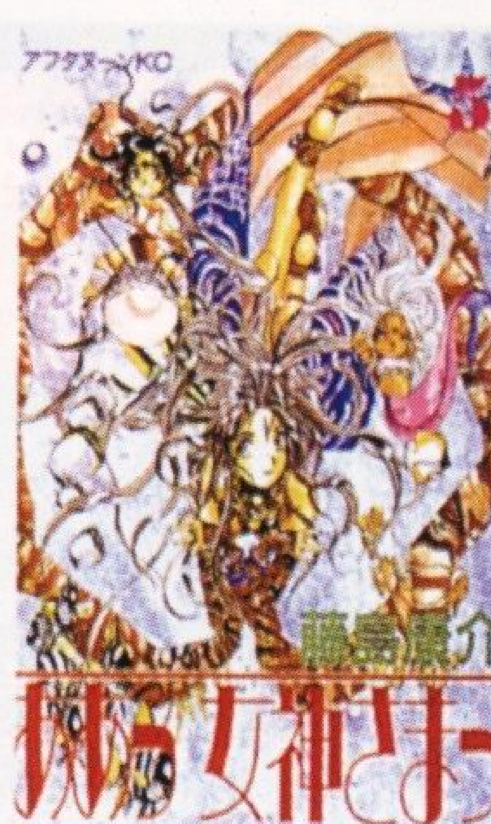
▲《我的女神》第2卷 ／藤岛康介作品／90年3月23日发行／讲谈社 ／男主角萤一与贝璐丹迪间的苦恼。 热衷度：★



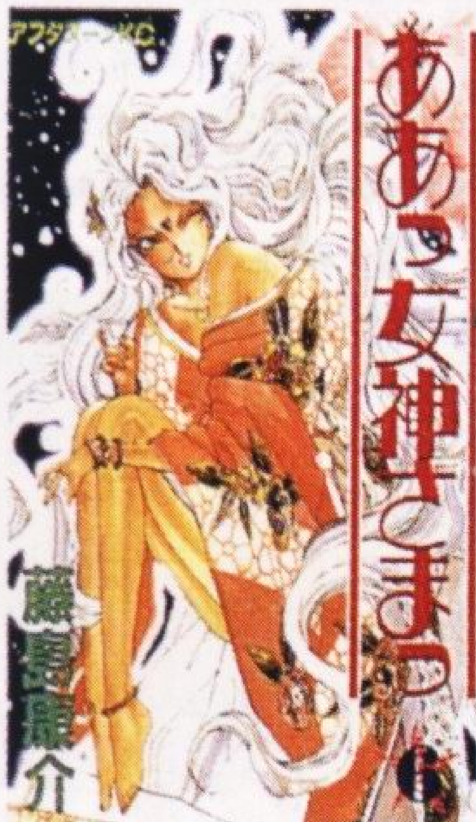
▲《我的女神》第3卷 ／藤岛康介作品／90年9月22日发行／讲谈社 ／二人的圣诞节顺利吗？ 热衷度：★



▲《我的女神》第4卷 ／藤岛康介作品／91年5月23日发行／讲谈社 ／摩托车部的学园祭举行。 热衷度：★



▲《我的女神》第5卷 ／藤岛康介作品／91年10月23日发行／讲谈社 ／情人节巧克力是送给萤一的吗？ 热衷度：★



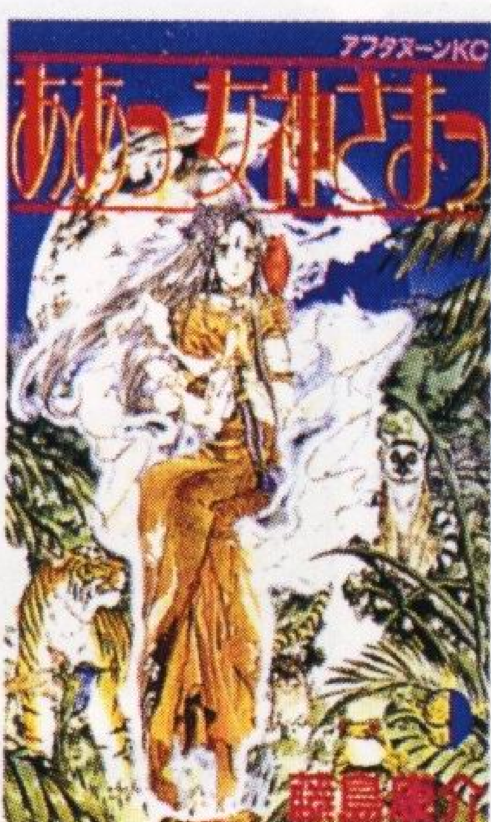
▲《我的女神》第6卷 ／藤岛康介作品／92年4月23日发行／讲谈社 ／乌鲁特回复本性。 热衷度：★



▲《我的女神》第7卷／藤岛康介作品／92年10月23日发行／讲谈社／贝璐误食乌鲁特的爱情之药。 热衷度：★



▲《我的女神》第8卷／藤岛康介作品／93年3月23日发行／讲谈社／和幽灵坐摩托车兜风。 热衷度：★



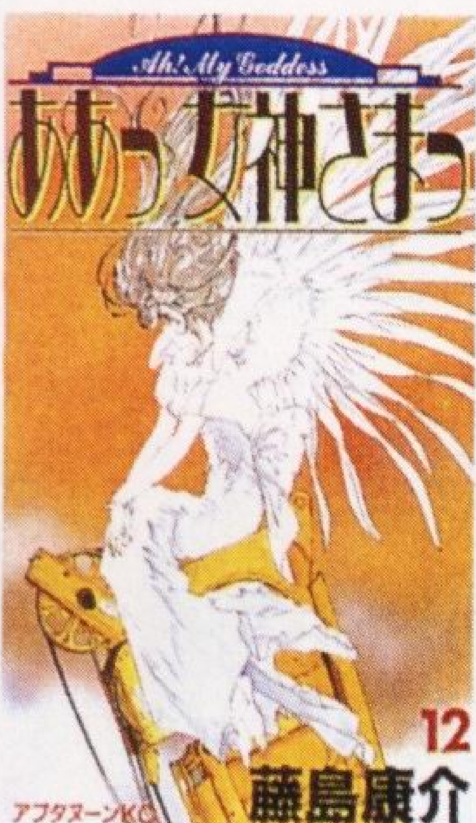
▲《我的女神》第9卷／藤岛康介作品／93年11月23日发行／讲谈社／忍者木灵和他的伙伴们以及变成了女人的萤一。 热衷度：★



▲《我的女神》第10卷／藤岛康介作品／94年5月23日发行／讲谈社／描绘"女神之翼"的颜色。 热衷度：★



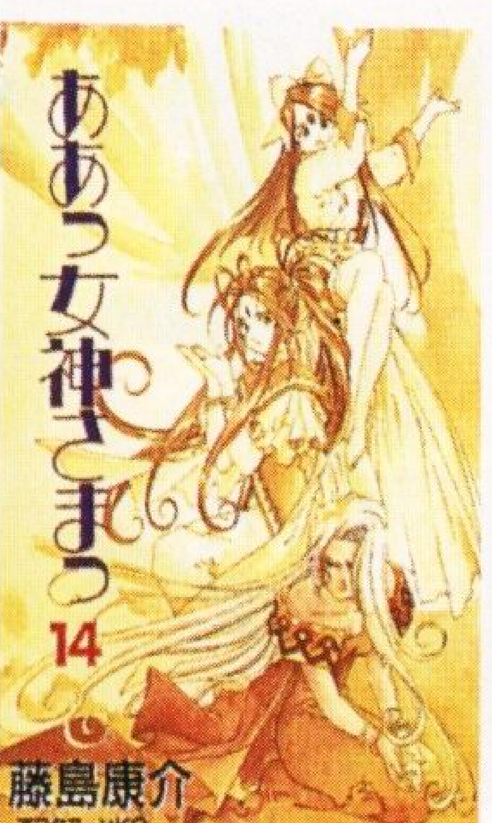
▲《我的女神》第11卷／藤岛康介作品／94年10月21日发行／讲谈社／两个乌鲁特的战争。 热衷度：★



▲《我的女神》第12卷／藤岛康介作品／95年6月23日发行／讲谈社／第四女神出现。 热衷度：★



▲《我的女神》第13卷／藤岛康介作品／96年4月23日发行／讲谈社／斯库鲁特与仙太那的恋爱故事。 热衷度：★



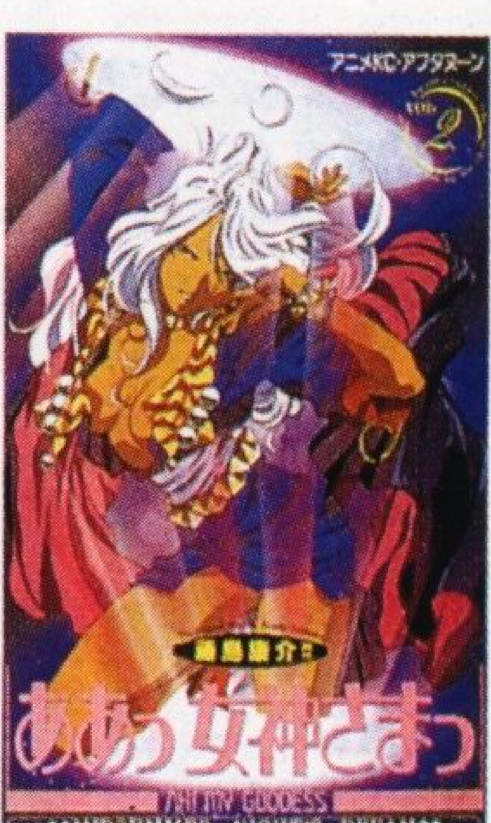
▲《我的女神》第14卷／藤岛康介作品／97年4月23日发行／讲谈社／就职、留级、头痛的萤一。 热衷度：★



▲《我的女神》第15卷／藤岛康介作品／97年9月22日发行／讲谈社／女神醉了。 热衷度：★



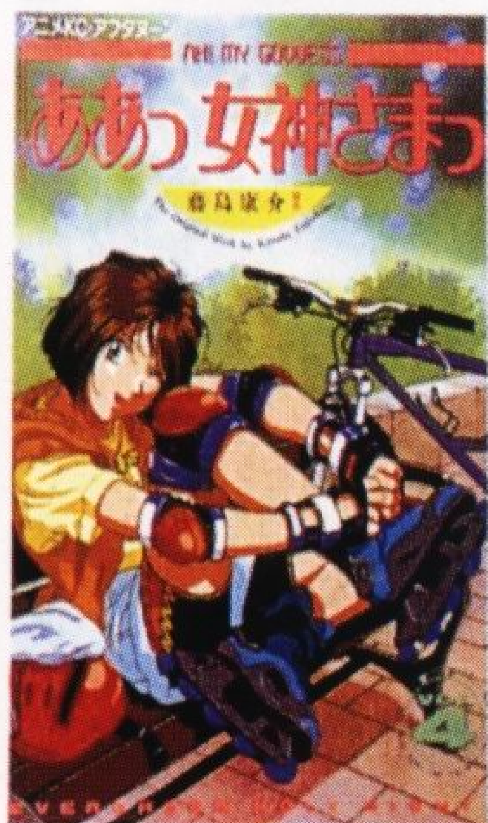
▲动画KC·《我的女神》—第一卷／藤岛康介作品／93年9月22日发行／讲谈社／彩色版／漫画VIDEO版今次跃身纸上。 热衷度：★★



▲动画KC·《我的女神》—第二卷／藤岛康介作品／94年4月23日发行／讲谈社／彩色版／乌鲁特登场。 热衷度：★★



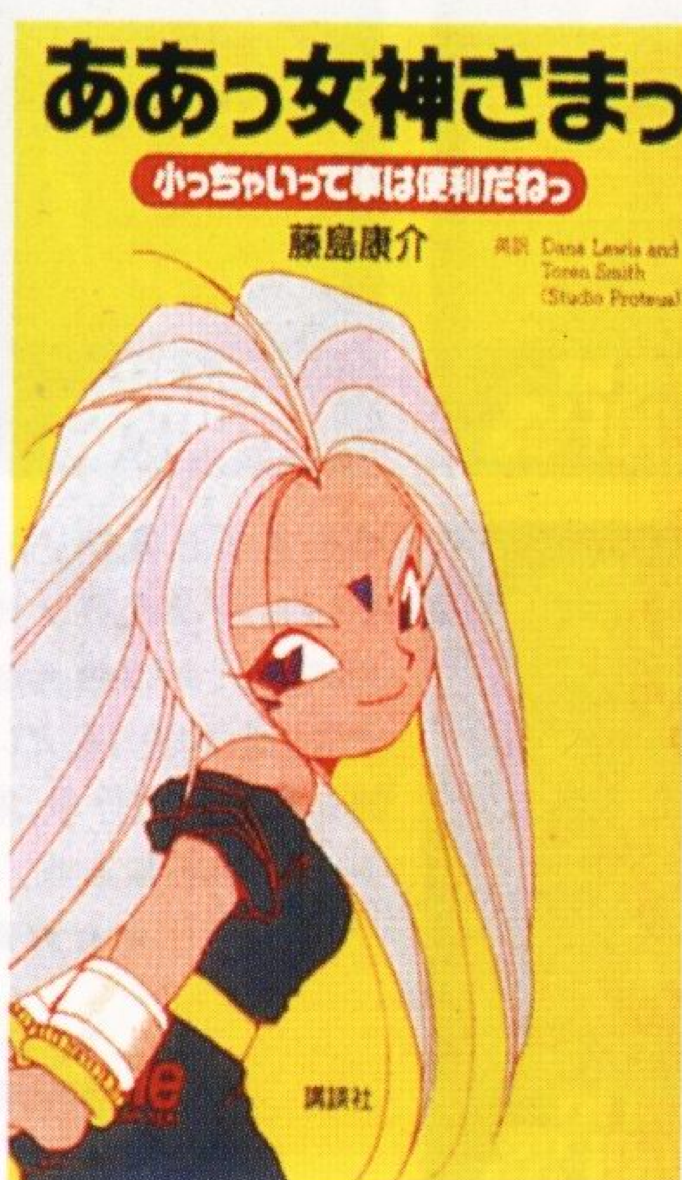
▲动画KC·《我的女神》—第三卷／藤岛康介作品／95年1月23日发行／讲谈社／彩色版／萤一参加赛车短程高速赛。 热衷度：★★



▲动画KC·《我的女神》—第四卷／藤岛康介作品／95年5月23日发行／讲谈社／彩色版／查找被歪曲之空间的原因。 热衷度：★★



▲动画KC·《我的女神》—第五卷／藤岛康介作品／96年3月22日发行／讲谈社／彩色版／贝璐丹迪执行归还命令。 热衷度：★★



▲《我的女神·小事情都很方便啊／藤岛康介／讲谈社／96年10月23日发行／变形了的角色们的4格漫画集。 热衷度：★★



▲《我的女神·明信片之书》／藤岛康介／95年9月21日发行／讲谈社／变成一本书的明信片集合。 热衷度：★★

CHARACTER GOODS

作为特殊产品，它们都拥有各自的独特魅力，不仅它的FANS喜爱，连从不接触它的小孩子或女孩子都对之兴趣百倍。下面介绍的这些产品，有的真的很具收藏价值，也很可爱哦。



▲卡片／94年8月发行／NEC／体验在大海中自由自在的感觉吧。 热衷度：★★★



▲卡片／94年8月发行／目毕古／曾经引起骚动的魔法药卷起的风云。 热衷度：★★★



▲卡片／94年8月发行／目毕古／感觉大自然魅力和活力的召唤。 热衷度：★★★



▲卡片／95年12月发行／目毕古／被尊称为"女神大人"的图片。 热衷度：★★★



◀卡片／95年12月发行／目毕古／打破夜之黑暗的乌鲁特，表现出女神与恶魔的两面性。 热衷度：★★★



▲卡片／95年12月发行／目毕古／像天使一样的斯库鲁特。 热衷度：★★★



▶徽章／94年12月发行／目毕古／直径7.5cm的漂亮徽章，挂在胸前很帅哦。 热衷度：★★























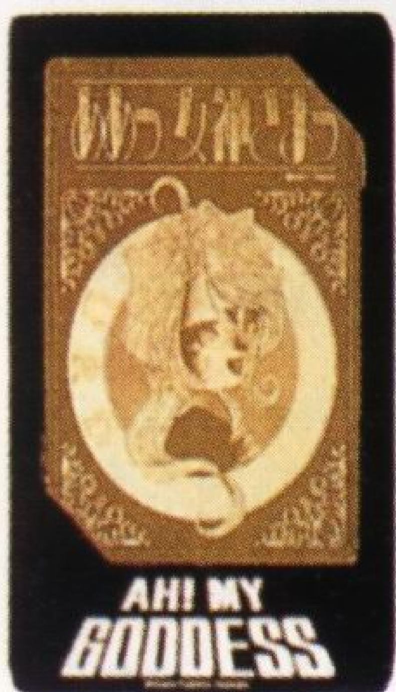








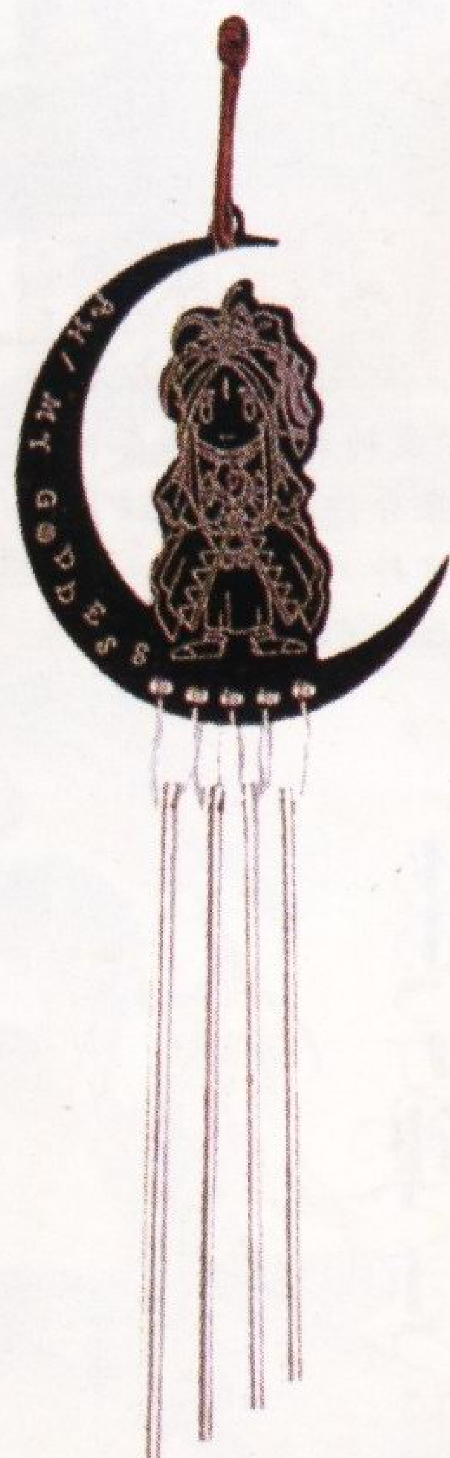








◀金属卡片集合／97年11月25日发行／光束娱乐／全22种类的卡片。其中NO.14、21、22三款仍在制作中，集齐一套很不容易哦。 热衷度：★★★★



▲风铃／96年6月发行／目毕古／挂着当作装饰用的风铃是很别致的啊。 热衷度：★★★



▲指头女神 ／A款／91年12月发行／联合之五／像拇指一样大的女神小玩偶，很可爱吧。 热衷度：★★★★



▲指头女神／B款／91年12月发行／联合之五／和服版的贝璐有种很贤惠的感觉哦。 热衷度：★★★★



▶手帕／92年12月发行／目毕古／不舍得拿着它去擦拭汗水或更夸张地去…… 热衷度：★★★



▶纹身贴纸／95年12月发行／目毕古／在额上贴上类似女神封印的贴纸，很酷吧！ 热衷度：★★



◀药丸盒／95年12月发行／目毕古／可将要吃的药丸按早中晚分别分至三个小盒中。 热衷度：★★★



▲钥匙链／93年5月发行／目毕古／可以挂许多把钥匙的钥匙链，很美国化。
热衷度：★★★



◀印花／94年8月发行／目毕古／流着魔性之血的乌鲁特。
热衷度：★★



▶印花／94年8月发行／目毕古／信或是明信片押上它是很有趣的哦。
热衷度：★★

◀印花／94年8月发行／目毕古／不仅魔法很擅长，力量也很强。
热衷度：★★



▼夏日小包／96年6月发行／目毕古／黑色外观由金色印上的网织小包。
热衷度：★★★



▲记事本／96年6月发行／目毕古／很可爱的外形，颇能引人注目。
热衷度：★★



▲记事本／96年6月发行／目毕古／一种很悠闲的散步感觉。
热衷度：★★



▲记事本／96年6月发行／目毕古／斯库鲁特那俏皮的形像呈现眼前。
热衷度：★★



◀怀表／95年9月发行／目毕古／样子不太"古董"但很具"银色风采"的怀表是也。
热衷度：★★



◀帽子／96年7月发行／目毕古／很素气且样式简单的传统帽子。
热衷度：★★★



◀全版档案夹／97年二月末发行／光束娱乐／很充实的内容尽在其中，非常精美。
热衷度：★★★★

PREMIUM GOODS

下面这些电话卡全部为非卖品，皆是奖励物品，其中不乏有"珍稀"产品，真羡慕那些得奖的读者啊！中国哪一天也会发行这样的卡通电话卡，当然是自创形像了，定会引起轰动。



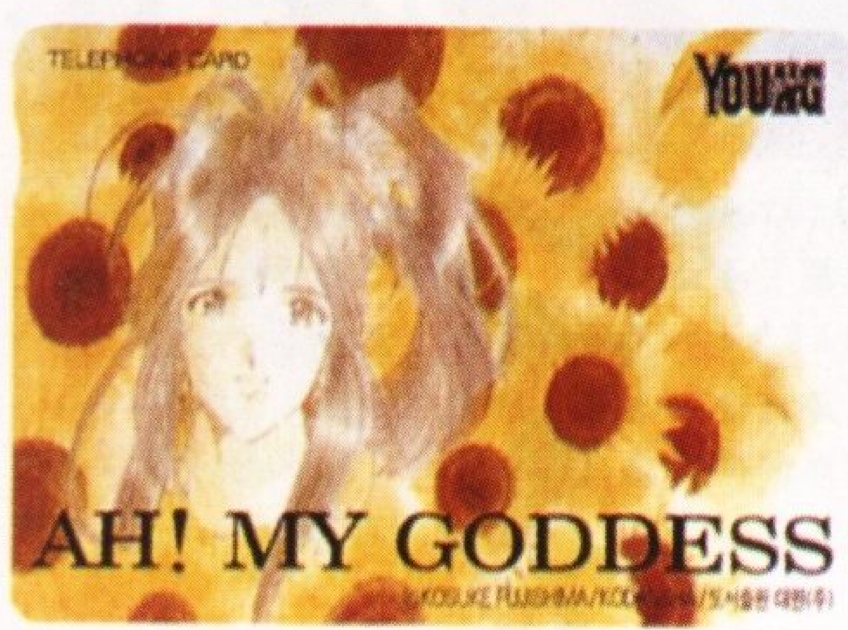









▶电话卡／讲谈社出品非卖品／是连载该漫画的杂志《月刊AFTERNOON》给其读者的礼物，这里由于版面限制不能进行全面介绍，Sorry。
热衷度：★★★★★



◀电话卡／讲谈社出品非卖品／据说是最具珍藏度的产品。
热衷度：★★★★





GARAGE KIT

作为首办玩偶，这些都是精选出来的产品，你如果是“女神”的拥护者，不留口水的话都算是我做此篇文的失败，相信这不会让你失望的。如果你有渠道，去努力地收集吧！



▼1/8斯库鲁特～泳装版～95年7月发行／玛库斯工厂／头发做得很有质感的模型。　热衷度：★★★



▼1/8乌鲁特～泳装版～94年7月发行／玛库斯工厂／看上去很健康吧。　热衷度：★★★



▼1/8贝璐丹迪～泳装版～94年7月发行／玛库斯工厂／头发摇曳似乎都能隐约感觉到。　热衷度：★★★



▶1/8贝璐丹迪～海底飞翔版～96年7月发行／伯库斯／可以感觉出她是在海中游泳的。

热衷度：★★★★



◀1/6贝璐丹迪～白色水之妖精～97年8月发行／伯库斯／很具清爽感觉的泳装版女神。　热衷度：★★★

▼Q版贝璐丹迪～海岸版～94年12月发行／伯库斯／可爱的Q版造型。

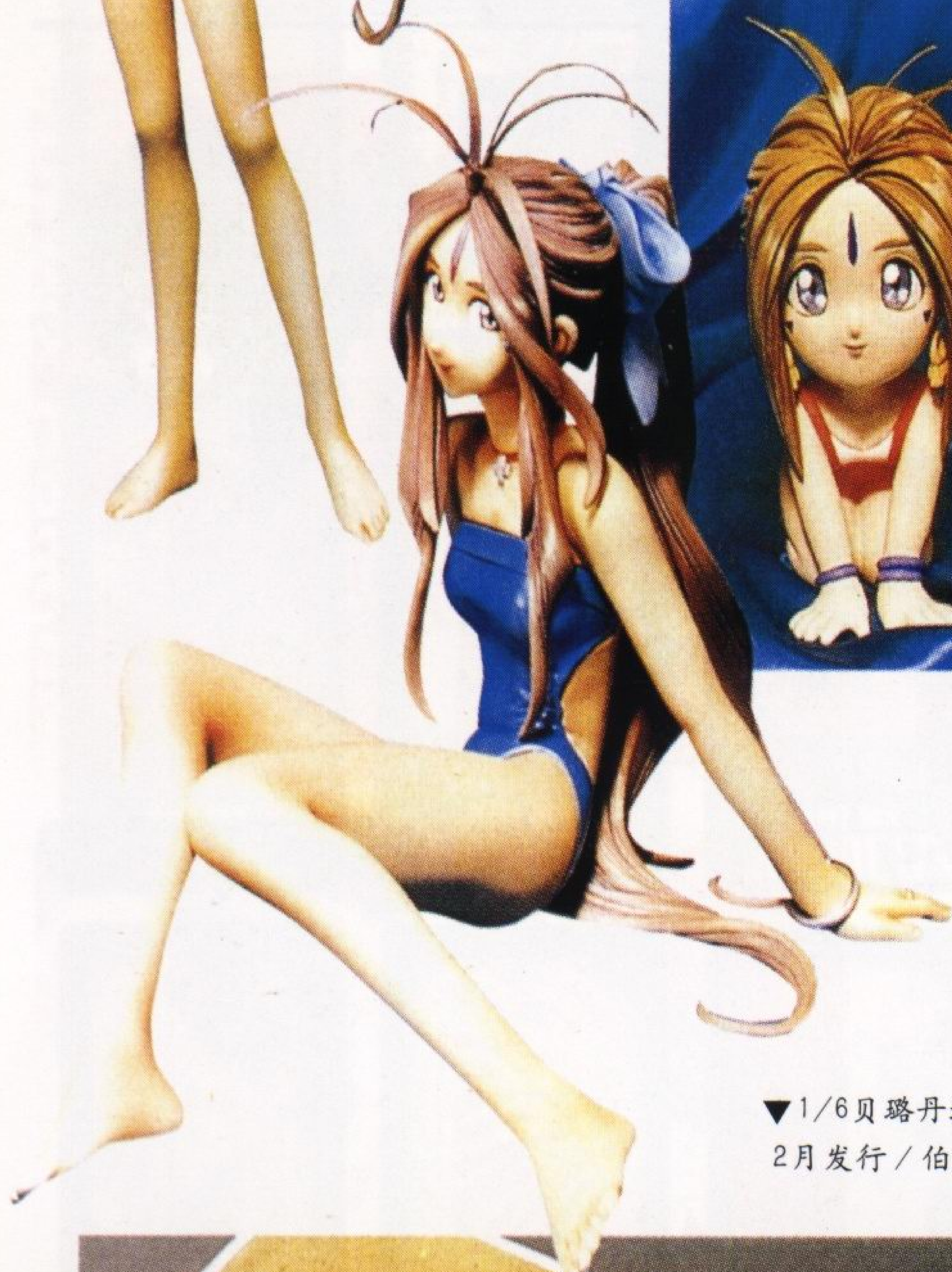
热衷度：★★★★



◀1/8斯库鲁特～时光流逝～97年2月发行／伯库斯／永远都是十分活跃的斯库鲁特。　热衷度：★★★★★



▶1/8乌鲁特～从他乡来的旅人～97年7月发行／伯库斯／很具神秘的迷幻的色彩。　热衷度：★★★★



◀1/6贝璐丹迪～青水之精灵～97年8月发行／伯库斯／样子充满了期盼的女神。

热衷度：★★★★

▼1/6贝璐丹迪～赤水之精灵～97年2月发行／伯库斯／很感性的Feeling。

热衷度：★★★★★





▶1/8贝璐丹迪～学园祭造型～91年8月发行／伯库斯／再现学园祭中的女装。　热衷度：★★★★



▶1/8乌鲁特～旗袍版～91年发行／伯库斯／颇具中国感觉的造型。

热衷度：★★★★★



◀1/8贝璐丹迪～奇迹烹调～93年9月发行／伯库斯／会做出什么样的美食呢？　热衷度：★★★★



▲1／8乌鲁特～恐怖的大王～91年12月发行／伯库斯／她恐怖的一面展露无遗。
热衷度:★★★★★



▲1/8贝璐丹迪～赛车形像～90年发行／伯库斯／哇,好酷的赛车造型啊。
热衷度:★★★★★



▲1/8斯库鲁特／91年7月发行／伯库斯／她的标准形像。
热衷度:★★★★★



▲1/12贝璐丹迪·天使 之翼版／95年5月发行／玛库斯 工厂／当然是可以飞翔的了。
热衷度:★★★★★



◀1/10贝璐丹迪和圣女／96年8月发行／伯库斯／据说制作时间花去许多,完成后极受欢迎的作品。
热衷度:★★★★





◀贝璐丹迪／94年6月发行／玛库斯工厂／很具日常生活风采的模样。
热衷度:★★★★



◀1/8森里麻美／91年12月发行／伯库斯／男主角萤一的妹妹,很可爱吧!
热衷度:★★★★★



▶ 特制娃娃版贝璐丹迪／97年9月发行／盖赛／还会出乌鲁特及斯库鲁特的此版本。
热衷度:★★★★



▲蛋仔贝璐丹迪／97年9月发行／黄色潜艇／在OVA第3卷中出现的形像。
热衷度:★★★★★



▶NON版贝璐丹迪／97年10月发行／黄色潜艇／表现光之妖精的珍贵作品。
热衷度:★★★★★

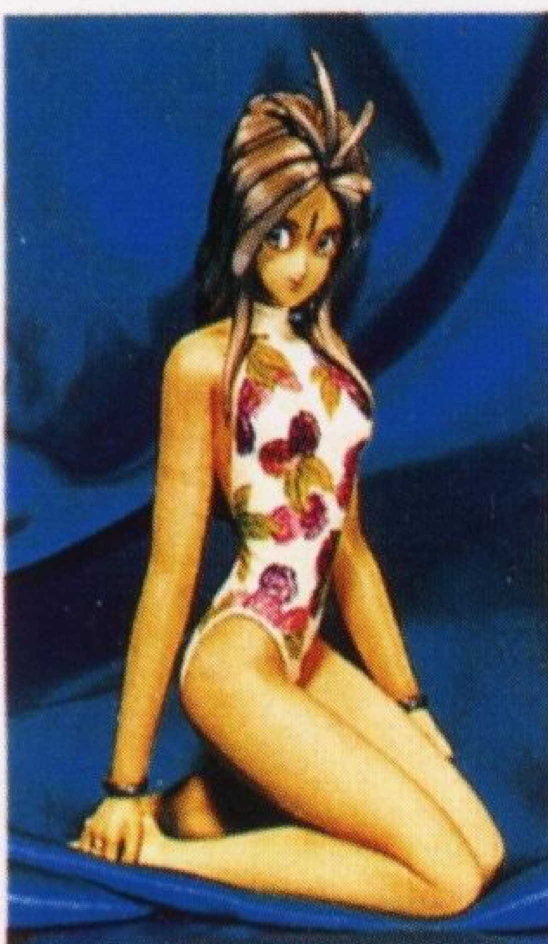


◀贝璐童年版／97年9月发行／黄色潜艇／在OVA第5卷出现的场面再现。
热衷度:★★★★

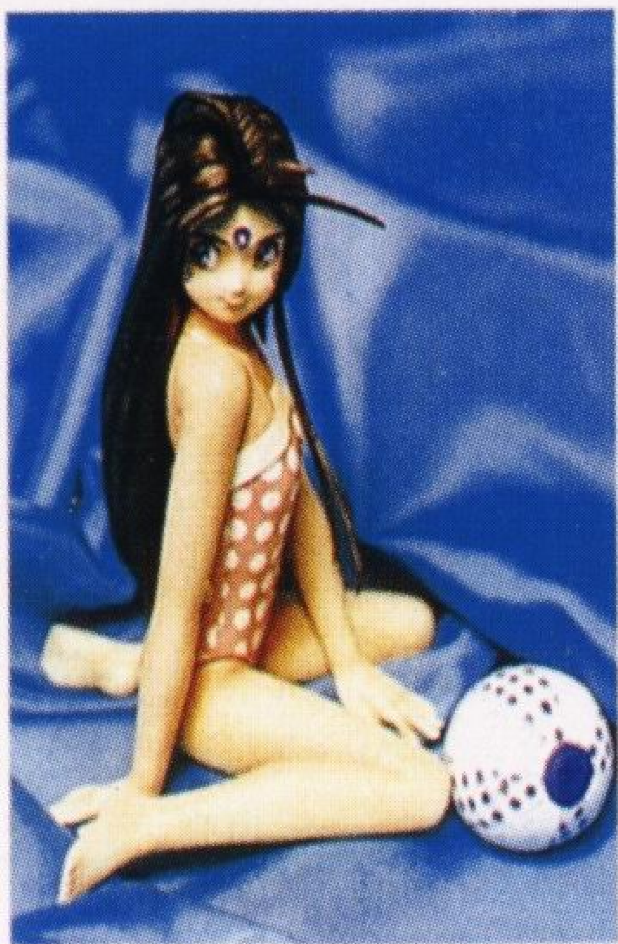
◀1/8贝璐女神服版／95年12月发行／玛库斯工厂／终于穿上女神制服了。
热衷度:★★★★



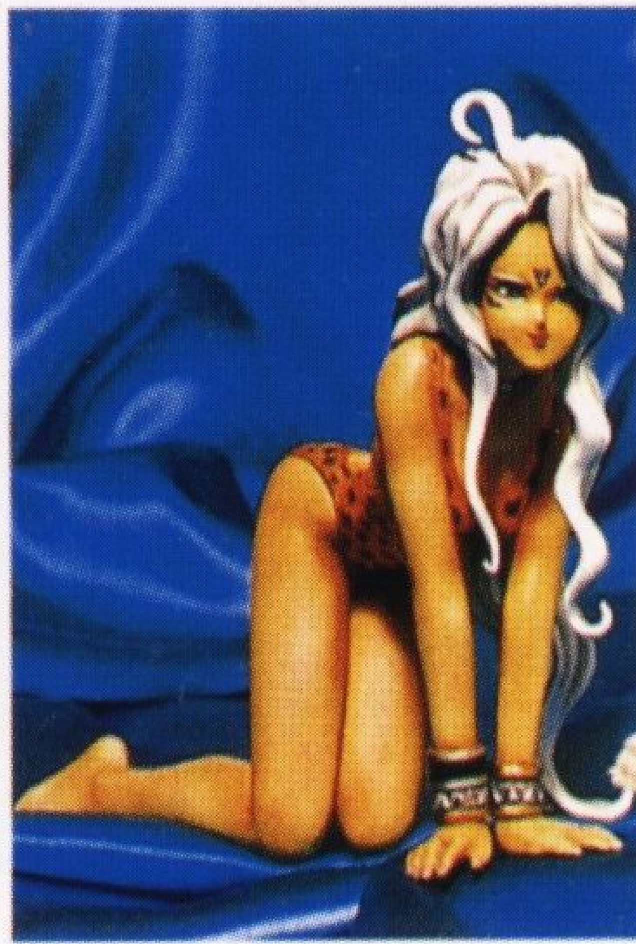
▶1/6贝璐海岸特别版／97年3月发行／玛库斯工厂
热衷度:★★★★



▶1/8贝璐丹迪海岸版／94年12月发行／伯库斯／与右边两款组成一套。
热衷度:★★★★



▶1/8斯库鲁特海岸版／93年9月发行／伯库斯／
热衷度:★★★★



▶1/8乌鲁特海岸版／94年12月发行／伯库斯
热衷度:★★★★

玩具总动员之

心跳风暴

——《心跳纪念品》之逆袭



漫漫青春路
浪漫心之旅
跳动不眠夜
璀璨游戏风

也许你对《心跳纪念品》心有独钟，也许你对《心跳纪念品》嗤之以鼻。无论怎样，请你耐下心来随我进入这个充满浪漫色彩的缤纷世界、在心跳的滔滔风暴中劈波斩浪，荡起新时代的青春霓虹……

——SHADOW PHOENIX

祝卒業

逆袭开始!

Your Heart Will Go On
~For《心跳》~

《心跳》周边大军终于现身，其中许多都是很罕见的"珍稀"品种，"心跳"的Fans 别错过哦。，基本上全是首次公开资料，请大家慢慢欣赏!

FANS们极为期待的系列!

Snap Collection 075

KONAMI

卡片

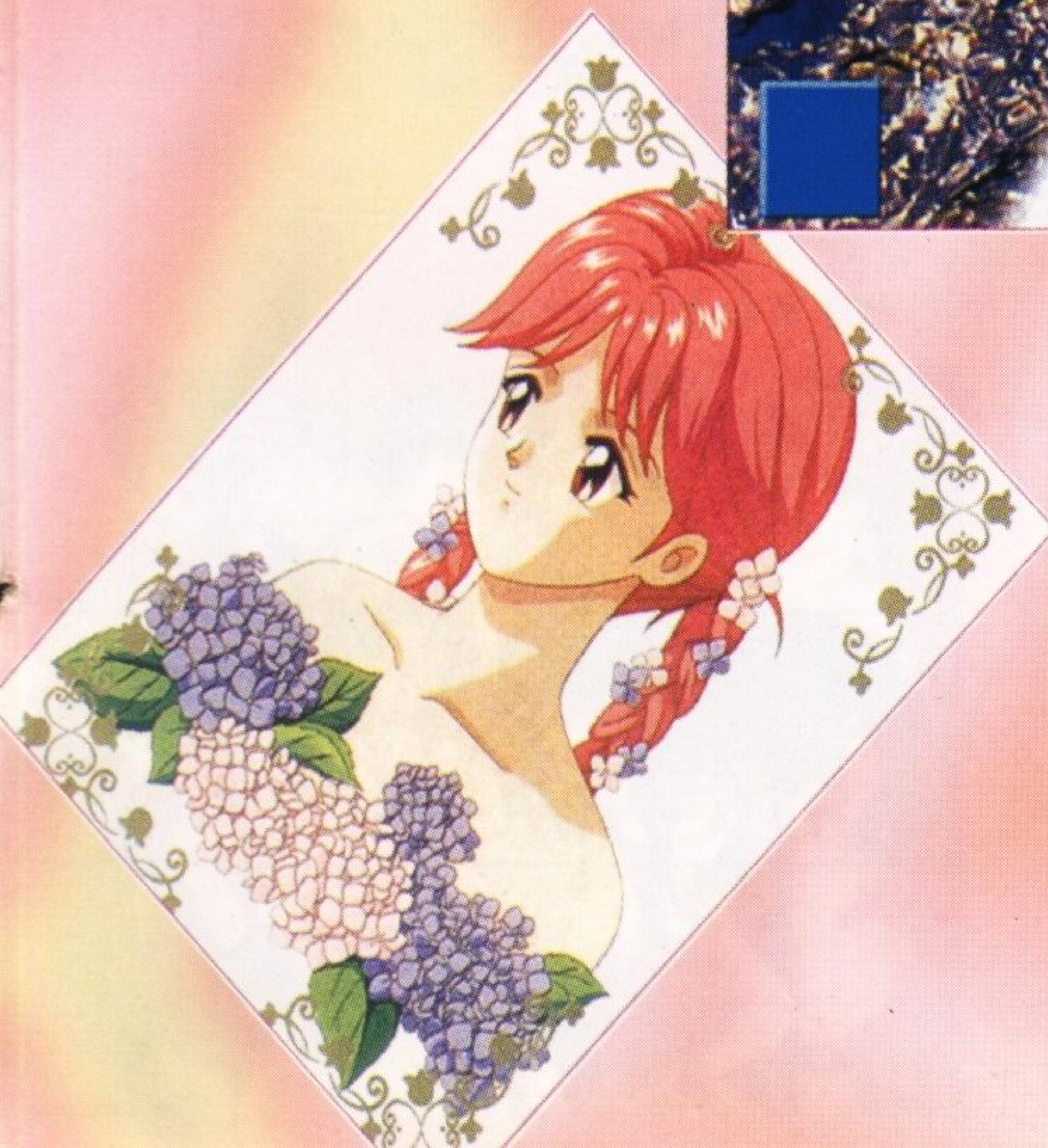
收集、收集再收集……



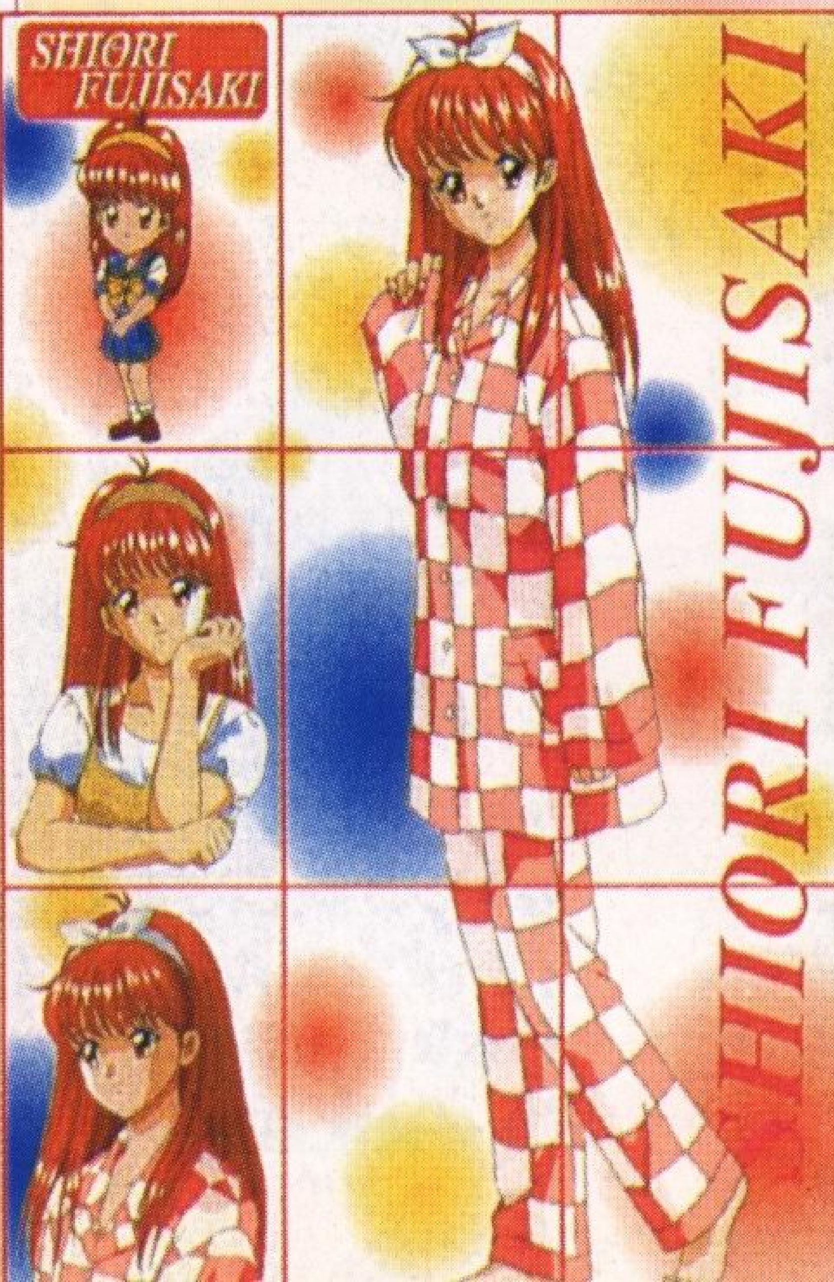
→此为"服装卡片"系列的一枚，基本上都是夏日泳装版。



→此为"双人卡片"系列的一枚，很可爱吧!



←此为"半身视觉"系列的一枚，也是蛮清纯可爱的嘛!



9枚卡片并排组成一幅藤崎诗织的大幅画像。

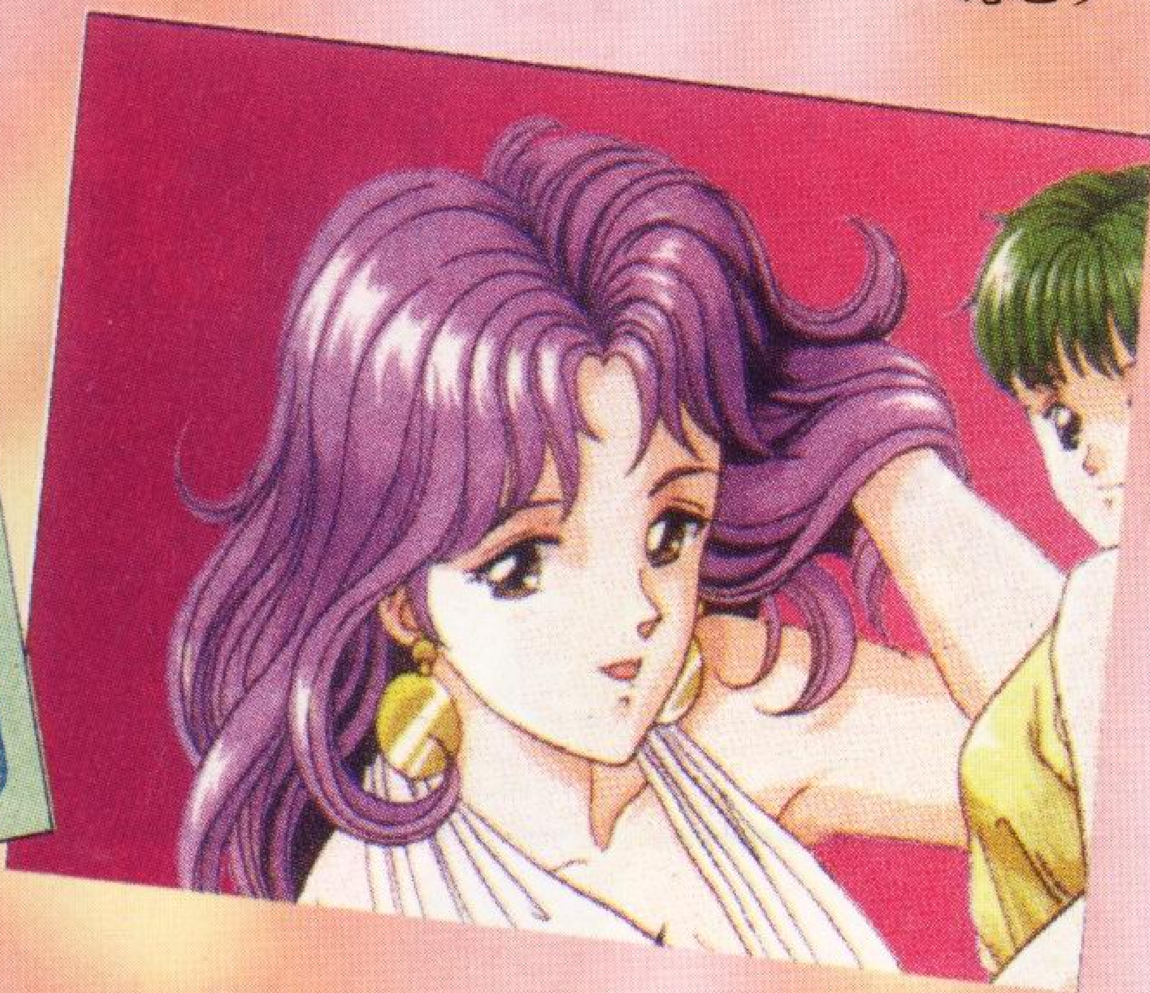
这样的精品谁不喜欢?



除像这样的卡片外，据说还有18种那么多哦!



伊集院·丽



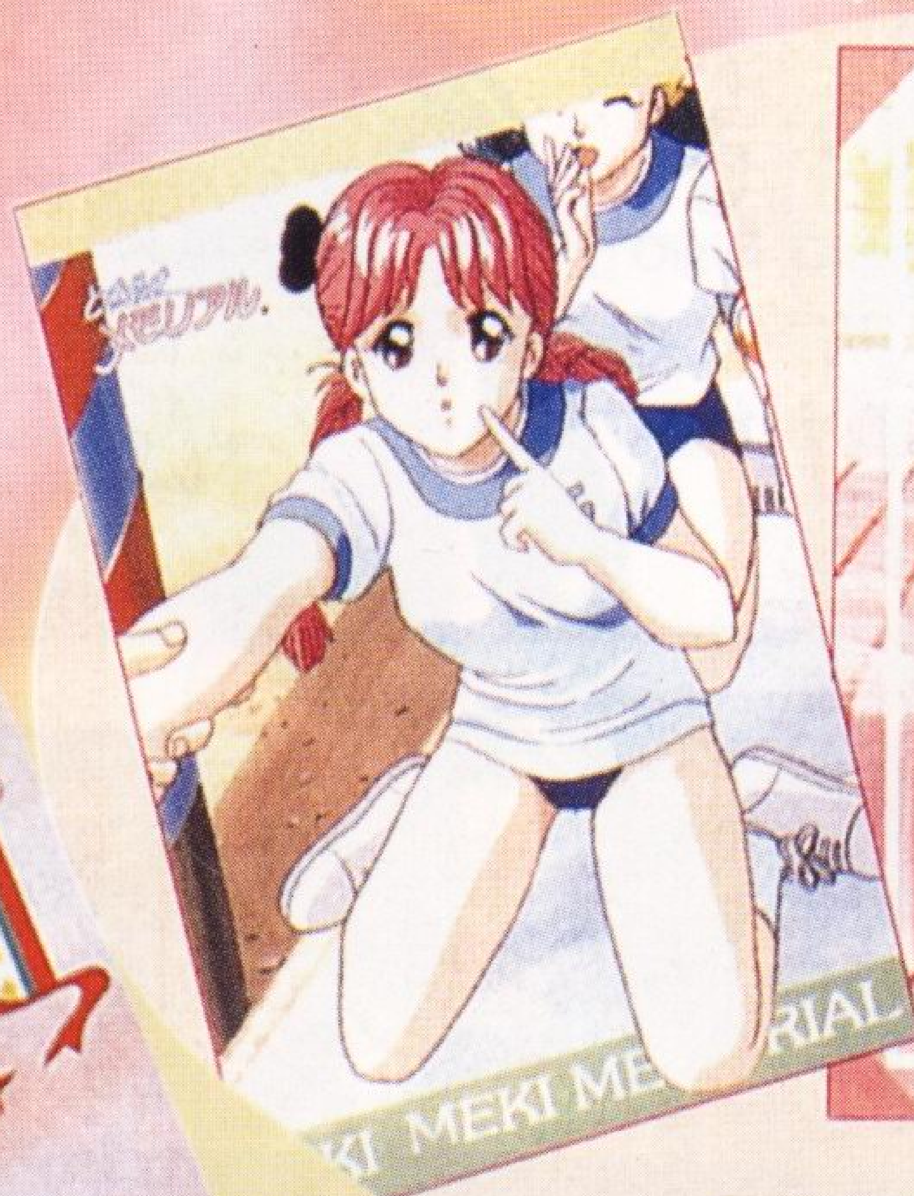
镜魅罗



F系列组合9枚版。



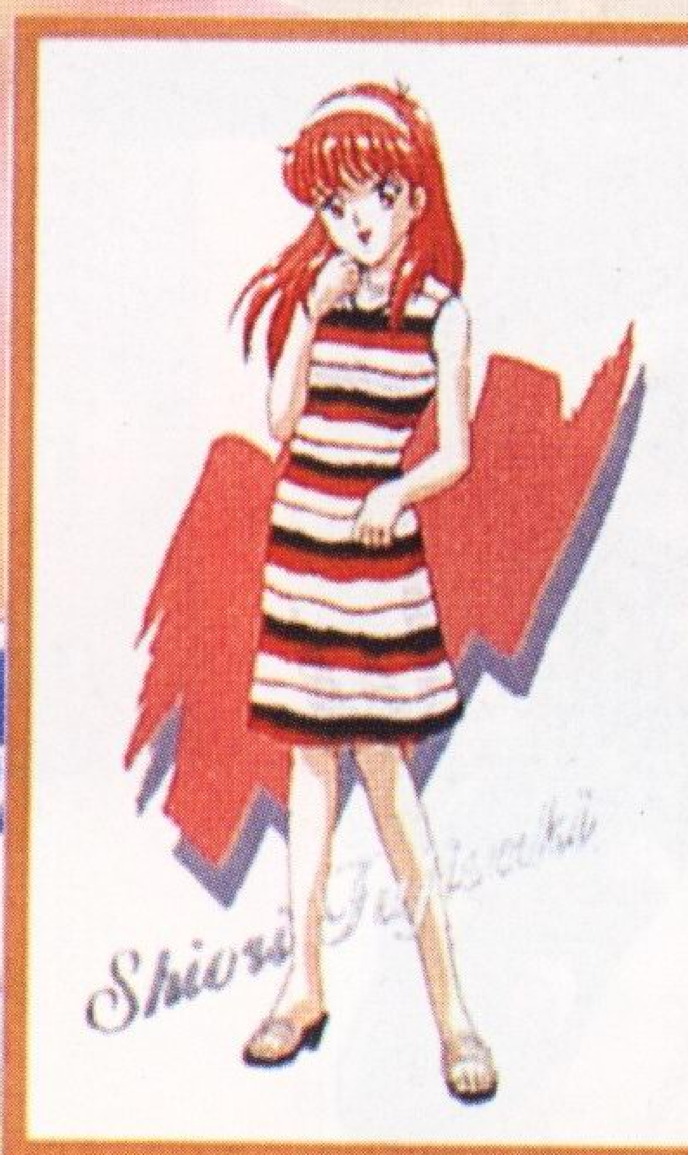
圣诞礼物版

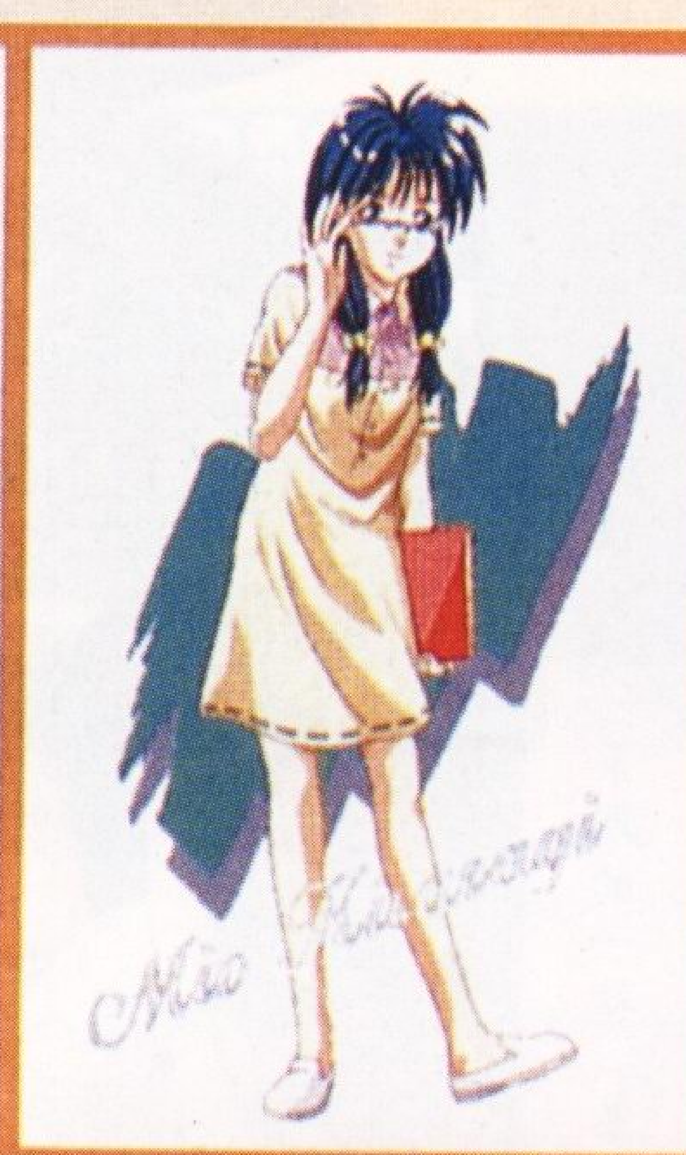






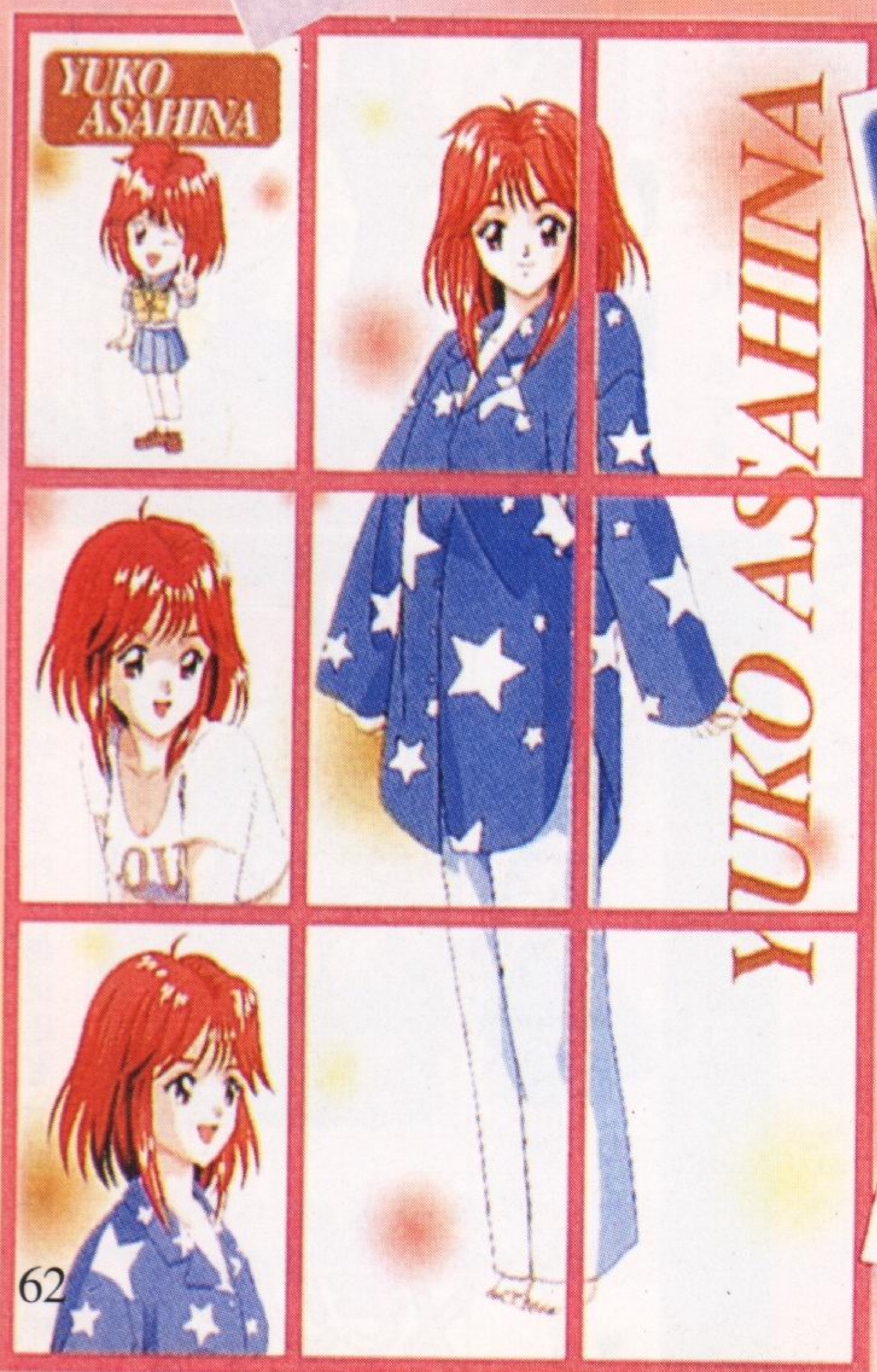
这样的著名场面也出现在卡片上哦。







由诗织、如月、片桐三人的便服版卡片。



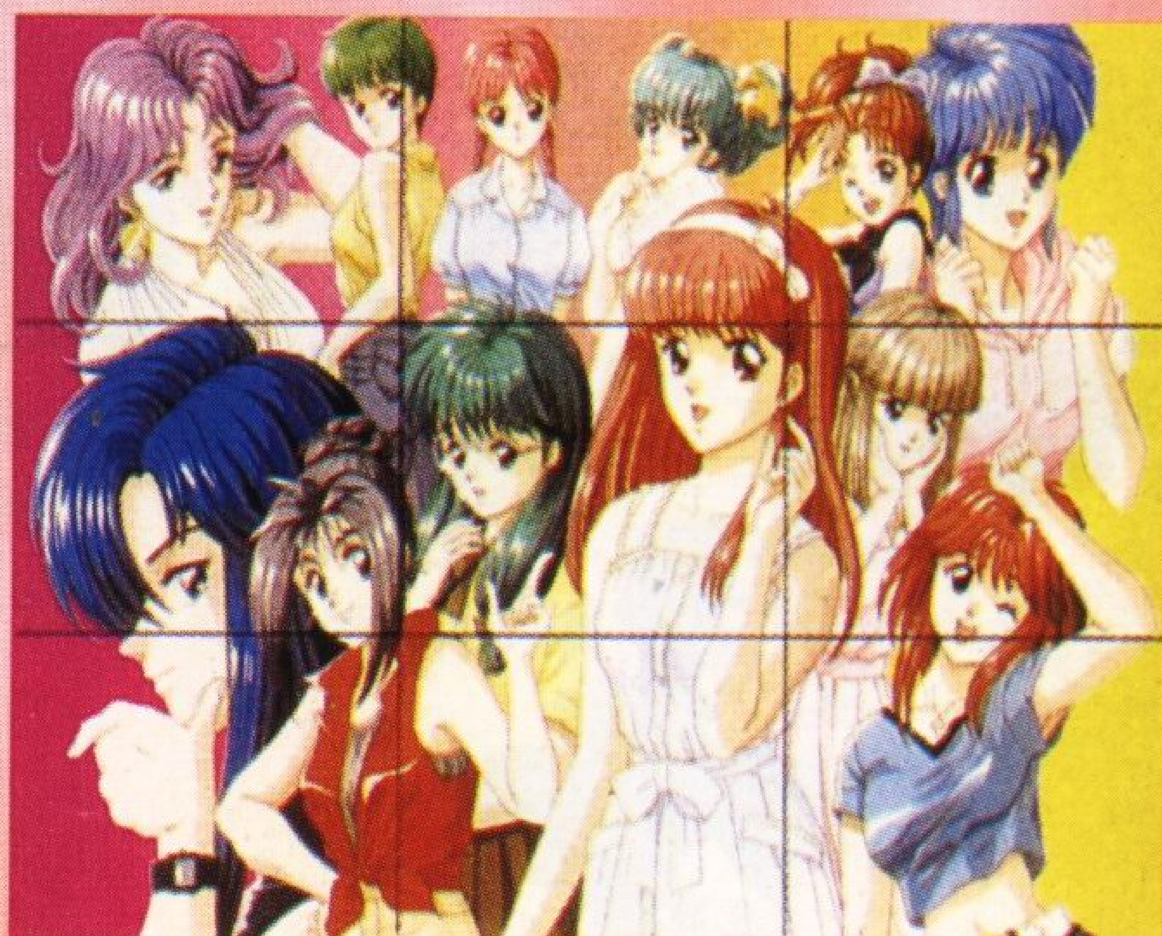




↑←虹野的组合版卡片

←虹野的睡衣版本

大全集组合完全光辉版





在日本电影版的《心跳纪念品》已在去年8月9日献映，来看看她们的真人模样是否像游戏中那样楚楚动人呢?

火热

电影版



→在96年的演员选拔赛上的情景。



↑水手服版本清纯吧!



↑个人便服装，充满了夏日的欢颜。



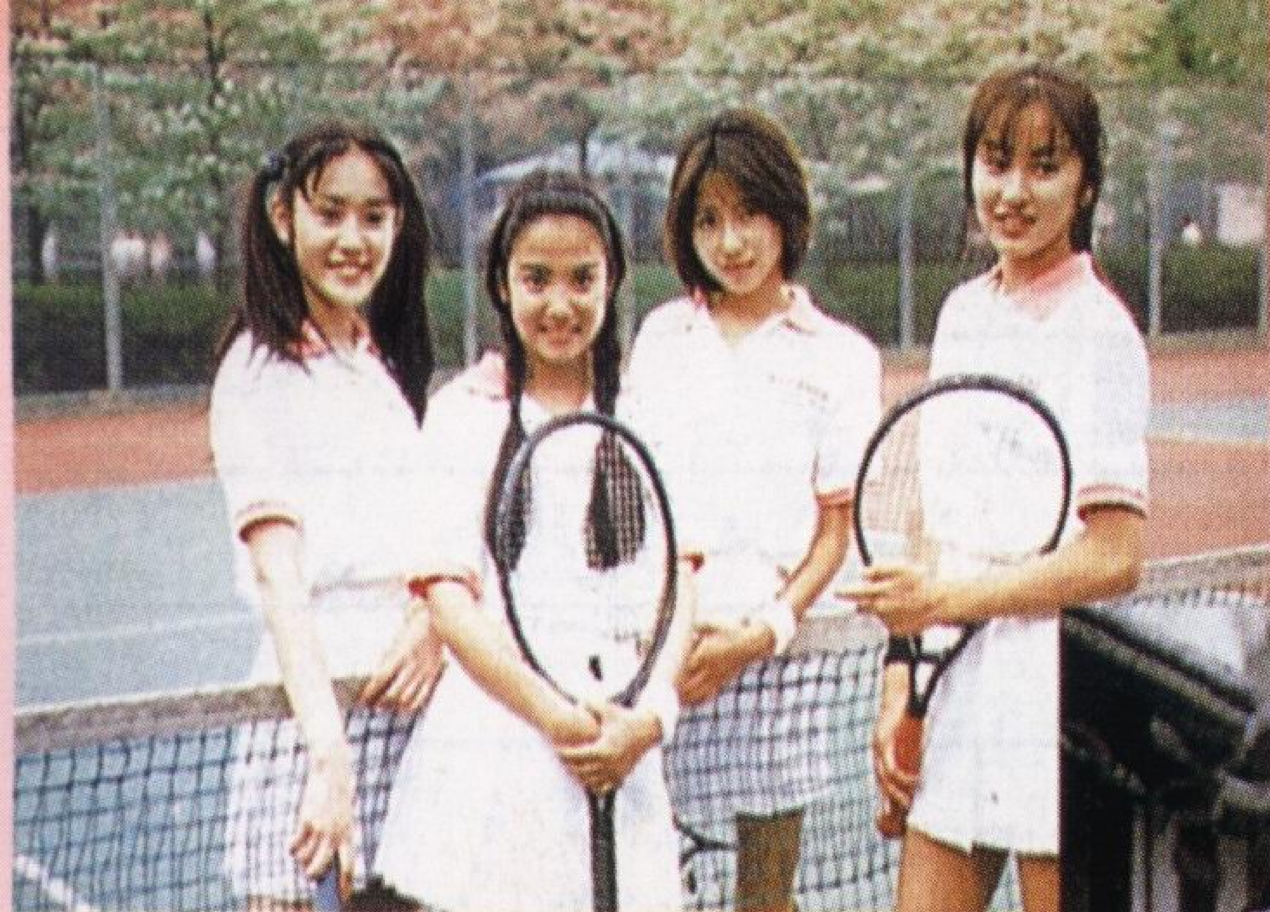
↑出演者大集合，散发着逼人的浓郁青春气息吧!



↑扮演藤崎诗织的吹石一惠，像否?



←令人期待的美少女登场了!



↑在网球场上驰骋的少女们。



↓穿着夏日校服走在放学的路上。



↑这就是开发《心跳》的事业部中的一景，很有工作气氛吧！

美丽的景色和音乐

在这充满竞争为都市中，人们整日为了生存行色匆匆，看看这些如洗碧空和绵绵白云，蔚蓝海洋及细细沙滩，不免心旷神怡，电影中正是这样的如画风景吸引着你和我。音乐方面由著名的广濑香美担当，自然是美妙动听了。

青空

白云

胶片原画



No.21 藤崎诗织(A)



No.24 藤崎诗织(B)



No.26 藤崎诗织(C)



No.27 藤崎诗织(D)



No.23 早乙女优美



No.30 馆林见晴



No.37 如月未绪



No.38 纽原结奈



No.39 片桐彩子



No.40 虹野沙希



No.42 清川望



No.43 镜魅罗

No.44 朝日奈夕子



No.45 美树原爱



No.46 藤崎诗织(E)



本系列作品名为"TOKIMEKI MEMORIAL CEL ART COLLECTION"，原画的总数有60张，其中16张是在PC—ENGINE版《心跳纪念品》之中使用的原画，另外44张则是来自制作"藤崎诗织 Debut Single"的动画时所用的原画。由于这些并不是复制原画，而是One and Only的真正原画，所以非常有收藏价值。原画连画框的尺码是47cmx59cm，售价未定，但肯定不会便宜。有兴趣的朋友可以透过KONAMI的HOME PAGE购买（http://konami.co.jp）。

业界内幕特报

一年一度在日本举行的电玩展想必大家从杂志的报道中已领略了一些它的精彩。但在这光鲜亮丽的舞台背后,又有着多少人泪水及努力的结晶呢?就让我们一起来看看吧!

企划制作一个活动真是不简单!!

以去年9月的东京电玩展为例,在这个以介绍预定于秋冬两季发售的最新游戏为主的电玩活动中,乃是由各厂商在各自分配到的摊位展示区里,依照一定的规定独自进行各项活动的。而除了厂商之外,各个展示区尚有搭建摊位舞台的工程人员、音响、映像等专门工作者等等超过100人的工作人员。在这些人员之中我们跟着一位被称为"活动总策划"的人物——负责NAMCO展区制作事宜的加贺美先生。各位将可见到一个展示区从制作到启用的过程哦!

事前必要的准备

东京电玩展虽然是9月5日才开始,但大概在三个月前就要开始准备啦!从六月就得开始进行作业了。在此期间除了得开上无数次的制作会议之外,像描绘展示区的设计图及依照蓝图作建材或设备准备的分配工作,也是在此时进行。另外,在展示区中所要举行的活动内容也得在这时筹划。



影带编辑制作



▲影带编集是由NAMCO提供资料给专业影像工作室来进行的。

跟着这个人走吧!



▲NAMCO摊位制作总指挥加贺美先生。

前两天要做的准备

准备工作在电玩展开始前两天,也就是9月3日的一早八点就开始了。展示区方面,则是先从铺地毯、搭骨架开始,由展示区搭建工作人员一步步地进行架设作业。

当外观大致成形之后,就轮到加贺美先生出场啦!依据着蓝图进行的搭建工作,却也难免会出现一些误差而导致状况发生。此时就必须有足够的随机应变能力才能应付。加贺美先生跟各个部门之工作人员持续地进行准备直到深夜!

14:25 确认工作



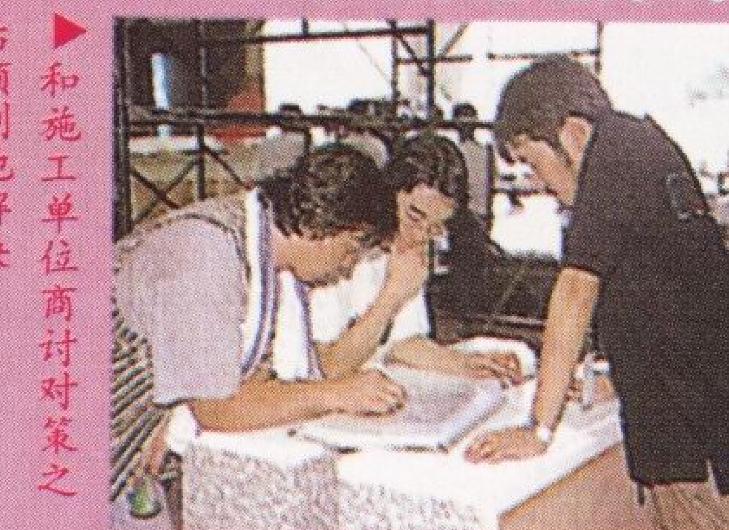
◀和施工单位进行各种确认作业。

14:40 发生突发状况



▲站台的大小和原先设计有出入这使得后台的空间大减!

15:00 讨论状况处理方式



◀和施工单位商讨对策之后顺利地解决。

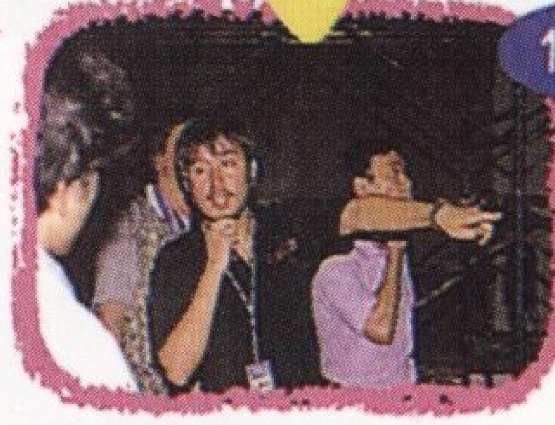
设计图虽然画了几十张,但却只因做出来差了三公分而引发一场大混乱。

15:05 又发生状况了?



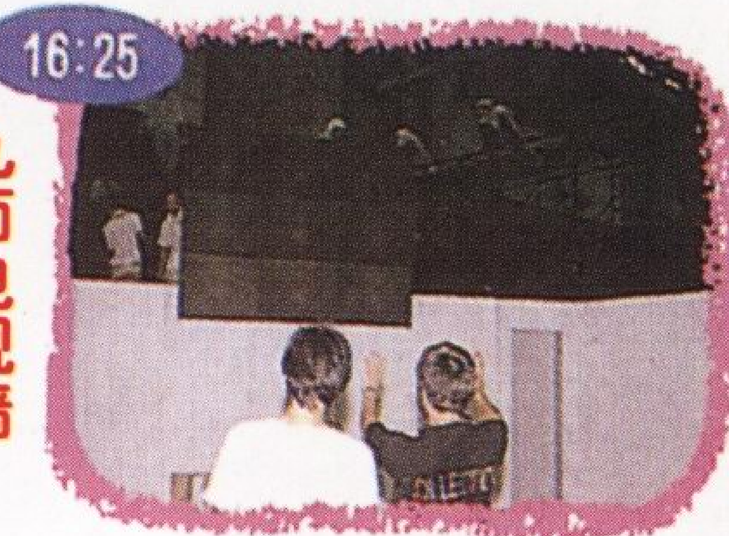
◀测量出摆台高度,对小孩子而言太高了。

15:40 细部讨论



◀不断地做细部调整及讨论。

16:25 九面电视墙



▲在一旁观看九面萤幕的设置,为顾及安全必须慎重仔细。

17:00 再度讨论



◀和音响负责人仔细交换意见。

然后一忙到深夜

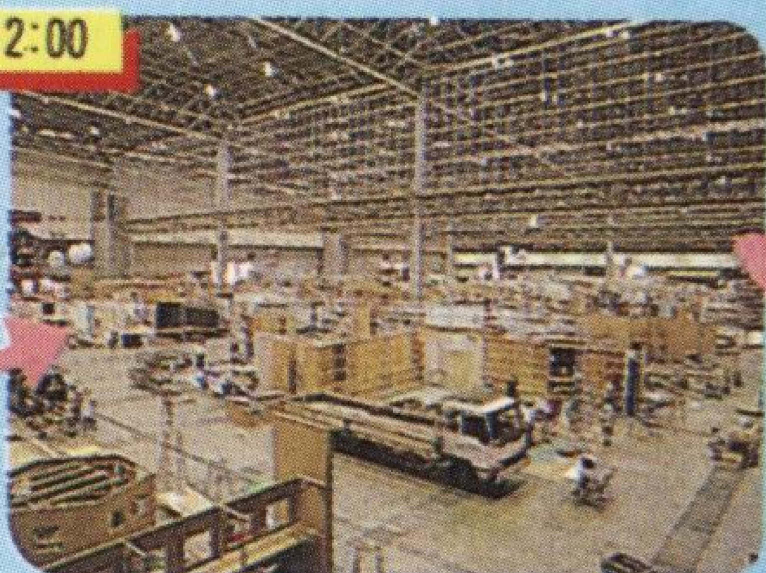
电玩展的会场布置

电玩展会场的设置,是自九月三日早上八点开始。首先是由各摊位在其用地上铺上地毯,再于其上架设骨架。就好像在玩乐高玩具似的渐渐成形的电玩展会场内,敲击金属声此起彼落。中午之前大多数的骨架都已开始进行架设工作,而到第一天傍晚时就可看出大致的形状了。然后,在第二天要进行的是装饰工作。贴壁纸和设定大荧幕等都是今天的工作。灯光做好时都是半夜了。

8:00 准备工作首日



12:00



▲空荡荡的会场在四小时后完全变了样。在大热天里辛苦了!

前一天要做的准备

第二个准备日，骨架全都完成，主要工作是荧幕等物品的放置。加贺美先生和NAMCO的人都齐聚一堂，重新检查完所有地方后开始今天的工作。到下午，所有的工作也即将告终，也针对此次电玩展里的重要摊位一再地进行确认。舞台表演部分也开始进行排演，为了迎接开幕日的准备也很顺利地进行着。服务小姐们的到来虽使工作的苦闷一扫而空，但是各部门仍以认真的态度一次次地进行准备会议。加贺美先生及NAMCO的工作人员在这天都非常忙碌，结果一直到深夜都还在做事前准备作业。

认真工作 9:20



▶和NAMCO的曾我先生检查成果。

10:28 装卸道具



▲玩偶装等各式道具也是由加贺美先生亲自装卸整理。

11:10 确认工作

◀登上服务小姐用高台做检查确认。

「见到自己的设计变成实物真是令人高兴的事情，真好。」

12:40 看板确认?



▶检查看板字，踌躇不太雅观…

14:10 服务小姐



▶向集合一地的服务小姐说明状况是很重要的。

15:00 排演作业



◀在舞台表演预演前得先做个讨论。

「会场的照明灯灭后，整个气氛都出来了，感觉一切都将要告个段落，兴奋地连饭没吃也都毫不在意。」

15:25 你们在干嘛!?



大气球

◀还有跟女孩子打哈哈的时间，看来还很闲嘛!

今天也忙到深夜



◀气球也升上了，看来就快能完成布置了…

电玩展开幕日

终于要开始了，这天是特别公开日，早上的会议之后，加贺美先生就一直在幕后忙碌不已。要及时发现参观者聚集处、动态变化及其他不顺之处等等，也要不停地调整一些感觉不对的地方，结束后也要再做检讨并为明天的活动准备。

9:20 最终确认



◀在参观者入场前，确认会场状况。

「总算完成了，但从现在开始才是重要工作，为防止事故的发生，一刻也不能松懈。」

9:33 朝会



▶开场前朝会，加贺美先生在家里面看整个状况。

10:05 看看气球



▶为确认气球位置而到高处看。

14:40 休息时间!



◀这是他们吃饭的景象。

17:20 别走别走还没弄完呢!



◀结束后还得参加检讨会讨论。

电玩展闭幕日

东京电玩展的闭幕日，一直到结束前工作人员还是不停地在做讨论，直到晚上七点，所有的人都出场后工作才正式告终。所有的工作人员手持饮料为平安地闭幕一事庆祝而干杯。之后，连喘息时间都没有的工作人员们开始做收拾的工作。加贺美先生在一切结束前不停地于场内奔波忙碌。



◀这是向服务小姐们做最后吩咐的场面。

18:22



18:47

▶电玩展即将闭幕，各工作人员纷纷赶空档做协调工作。

19:10



◀为庆祝圆满结束而干杯!

「能够平安地完成整个活动实在太好了，这都多亏大家的努力，谢谢!」



22:20 辛苦各位啦~



◀解体作业大致都已完成，要和展览说再见了!而明年春季电玩展准备也已开始。

16:00



▲骨架几乎都搭好了，但各摊位依情况不同，进度也有些差异。

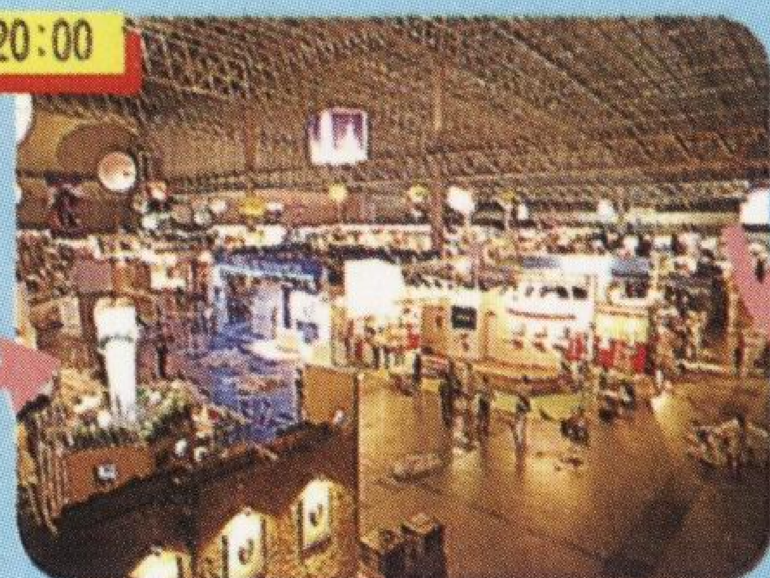
第一天

9:00



▲第一天工作到深夜的成果，大结构都已完成，只剩装饰工作。

20:00



▲几乎都完工了，灯光已亮起，电力也通了，只是还没打扫。

开幕场面



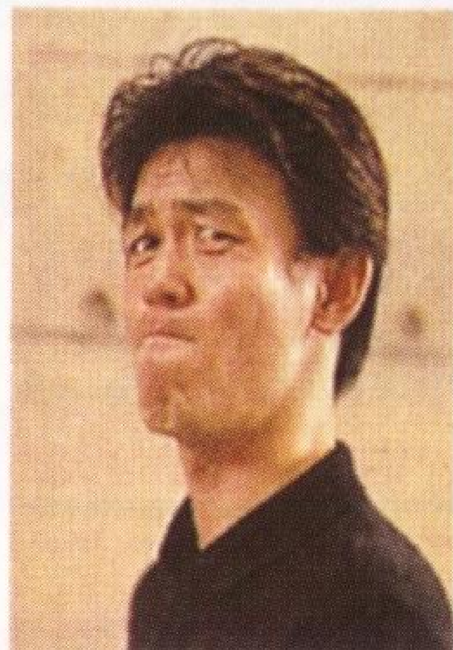
宣传部门里 辛苦工作的人们

将自己公司所制作的游戏尽可能地介绍给大众知道，这就是宣传的工作。像电玩展这种大规模的活动，正是宣传部一展身手的好时机。在此将为各位介绍这些宣传人员在电玩秀中的工作内容。就让我们跟着SCE的宣传山口先生，来看看宣传在这电玩展的后台所付出的努力与辛酸。



▲人声鼎沸的SCE摊位。SCE宣传必须完全地管理掌控整个摊位才行。

展覽中的怪叔叔



在电玩展中担任SCE摊位总负责人山口。

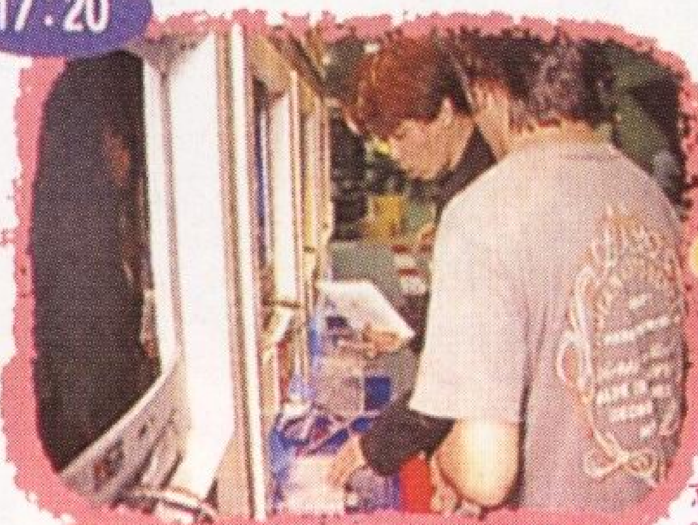
电玩展开幕前一天的工作

电动展前一天，大概是在下午时分进入会场。今天的工作是确认设置在展示区中的舞台表演预演等。在其间也要进行展示区整体的检查，确认气球的位置等等，几乎没有休息的时间。另外也要负责向服务小姐们说明所展示之游戏的系统。

有关舞台表演的部分，则是每排演一次，就针对不足之处加以批评。然后再重新排演一次以确认缺点是否都已经有所改善。就这样不停的重复着排演工作直到晚上将近11点。而其它如照明工作的确认等等作业，则是直到凌晨一点才暂时告一个段落。

在电玩展的前一天要准备的事真是多啊！辛苦各位了！

17:00

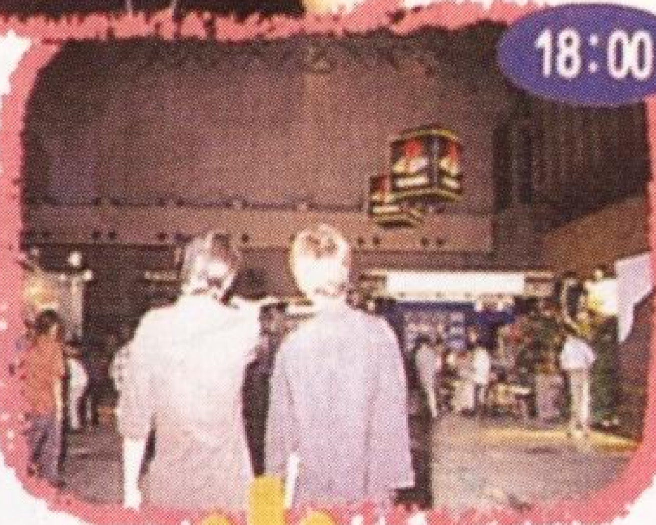


查到没放ROM的游戏机！！

◀为了明天的活动能顺利必须让服务小姐们清楚所有游戏系统。



◀和公司的联络也不能松懈。用手机处理电玩展以外的工作。



▶观看整个摊位确认是否还有问题。连冷气出风口的位置都必须注意。



讨论文案相关事项



被警告啦！

被活动单位警告气球高度超出规定的SCE。「虽然心里不太甘愿，但这是规定，没办法(笑)。」山口。先生说他赶紧找出这方面事务的现场负责人请他将气球降下来。

▲山口先生找出负责人，指示他要把气球高度向下降一点。



◀确认舞台表演的内容后，再和演出人员做细部讨论。

舞台的确认工作



▶餐点准备的事宜也是宣传的工作。这是正在分配餐点给服务小姐和相关人士的山口先生。

▼参与于舞台表演时将召开之游戏大会的预演。山口先生将要上舞台在大家面前玩电动。玩不好就丢脸丢大了！







▲要穿什么舞台装是要大家一起协商后才能决定。

决定舞台装

此时要确定在舞台表演里演出之服务小姐们的打扮。「只因上面的一句话就决定服装样式了。幸好是选到我个人喜欢的服装，我已经很满足了。」(山口)

入场人数和参展厂商数

为期三天的电玩展的入场人共有140630人。而四月的电玩展入场人数则是121172…人比起四月电玩展来，这次的参观者足足多了将近两万人。另外，参展厂商数量则和四月时相同，共有104家参加。但是因为场地较上次电玩展的场地大多了，所以各厂商也有较为广大的展示区可供使用。

▶连坐下来吃饭的时间也没有，只得边吃边工作。



辛苦各位了！

反省与检讨

「公司加强宣传的两款RAC游戏的世界观，很顺利的呈现在展示区中。反正是还算顺利。」(山口)

电玩展第一天



▲在电玩展开始前，先确认展示中的游戏是否能正常地运作。

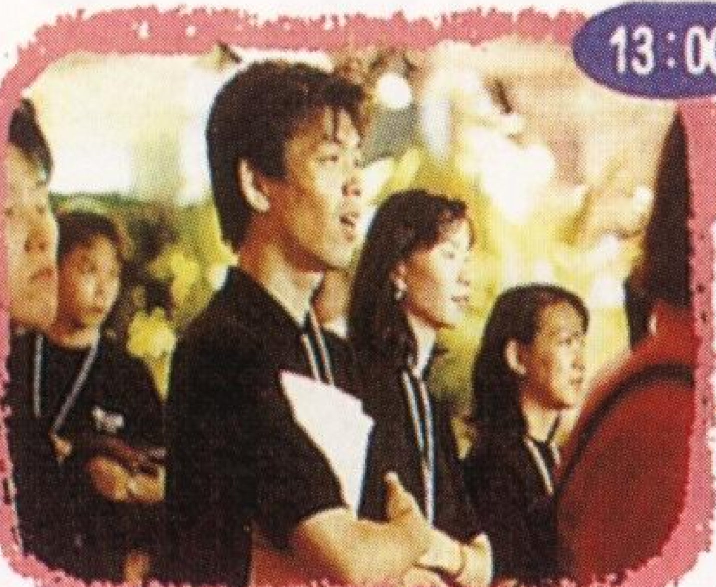
在电动展的第一天，为了再次进行舞台表演的排演工作，所以大家都在早上8点之前进入会场。

这一天的宣传工作，是上电视推销自家的游戏，以及跟有关人员交换名片等等。而且要趁空档做舞台表演的进度和内容等细节进行确认，也要再三地检查整个展示区内是否发生异常状况。在活动结束后，还要和其他工作人员做检讨。





▲和软件工作者们交换名片。除原先就约好要见面的人外，也有突然地跑来求职的人喔！



▲尽可能地在正式上演前先去确认活动是否顺利进行，真是忙碌。

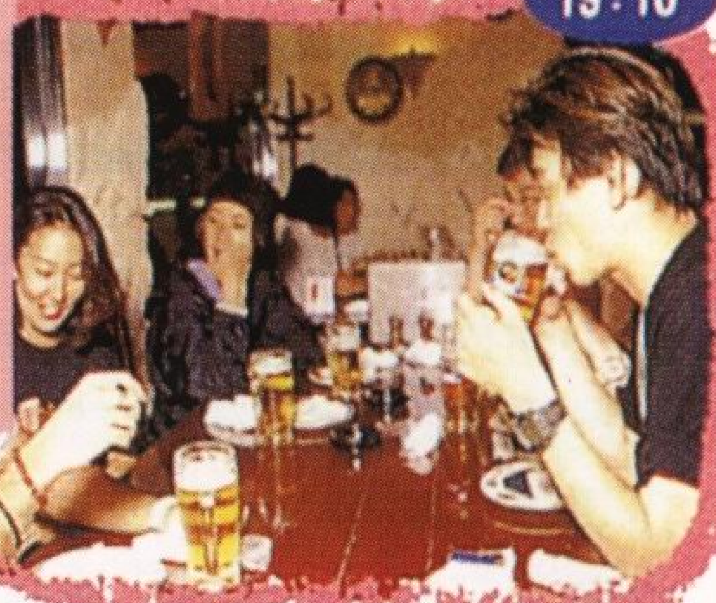
被人警告了



▲活动单位把关相当在严格的！加油哪！

被活动单位警告音过大。「不是音乐太大声而是麦克的声音太大。」有点惊异的山口先生。

真是不简单～



电视也有来拍哦！

在一天之内接受了许多家电视台访问的山口先生。「上电视时，我一直很小心自己的谈吐哦！」山口先生上电视时虽然笑笑的，但是心里很紧张的。



▲交换名片。确认舞台表演作业之外，也要上电视说说话的。

照片也拍了 肚子也饿了



◀总算可以休息了！因为没时间出去，故只好留在会场吃饭。



▲做舞台确认工作的空档，也帮忙拍照留念。

反省与检讨

「工作人员能安心地离开展示区表示没有任何麻烦的意外，是件好事情。」（山口）

电玩展第二天

电玩展第二天是对外开放日。工作有回答一般客人的问题、上电视接受采访或是确认舞台秀活动等等。这天也是从一早就持续地进行着种种排演工作。在其间也为拨空去加强注意昨天没弄好的，像是喇叭没响、画面停下来等等的小地方，而在展示区中不停走来走去。预定中午举行的电玩大会也按照计划进行。一直到电玩大会结束前，山口先生都是一付紧张兮兮的样子。幸好一切顺利！



▲电玩展的第二天，也是一早就开始做舞台预演。大家都非常地认真。

一切都非常顺利



▲山口先生在朝会时当司仪。完全看不出昨日的疲惫。

电玩展特卖商品

在电玩展里，各家厂商也会展出并贩售各式各样的周边商品。而这些商品的销路又是如何呢？拿《噗哟噗哟》的周边商品噗哟噗哟馒头做例子吧！在这次的电玩展里这种馒头约卖了十万个，依时间带不同也有的人等了一个半小时才买到！这「噗哟噗哟馒头」一个卖100日元，所以，卖这么多的收入想必相当可观…。实在是太可怕了！日本的「馒头」是里面有包馅的饼！


▲广受欢迎的魔法气泡馒头！此外还有三百多种周边商品喔！


◀销路太好，所以还有很多想买的人没能买到馒头！

办大型活动真紧张

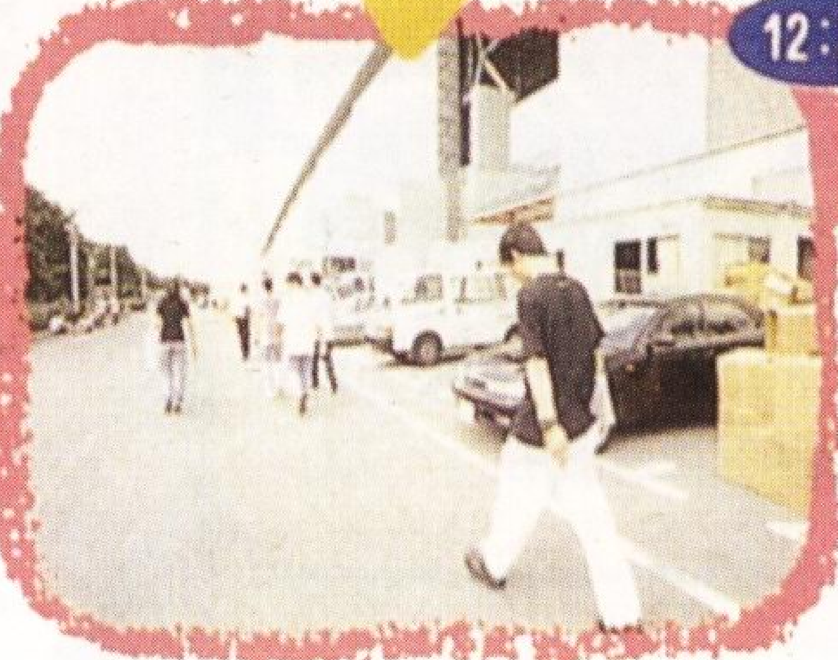


▲有这么多的人来参加活动，令山口先生非常高兴。

今天的重头戏是请特别来宾上场过招的电玩大会。「其实我担心活动不能准时结束而耽误来宾们时间的。」山口先生似乎相当紧张。



按照预定终了



反省与检讨

「参加活动的特别来宾的表现比想像中来得好。在平安地将所有的节目结束后，总算松口气」（山口）

在场服务的漂亮小姐们要做些什么？

游戏业界的各大公司都极力参与这一次电玩展的极大盛会。说到在这个地方十分活跃的人员，那就应该是担任播报员和现场服务的大姐姐们了。

在这儿献上对她们贴身采访的报导！在不为人所知的女性工作园地之中，她们的职业里，到底隐藏着多少的辛劳呢？真是让人十分期待啊！

对这些大姐姐们作贴身访问喔

解说员的大姐姐们



◀主要工作是担任活动司仪的播报员。同时兼具知性与美貌的梦幻职业呢！

▶在试玩机台附近等处接待客人的服务小姐们。要一直保持微笑呢！真是辛苦的工作呢！



服务人员的大姐姐们

排演时就像这样

在展览的前一日排演时，在后台的小空间内进行着最后的确认工作。虽然服务小姐的分海报点和当天的行程已经做完最后的确认，但仍有播报员和制作人，还有导播彼此的讨论，为了舞台的流程演出做最后的排演。因此，这些播报员们可就要被留到十分晚了。隔天的集合时间是早上9点。可怜的播报员，虽然累了一天，隔天还不得不早起呢！

解说员的事前排演

15:00



◀能完美的背下台词吗？好像很轻松！

15:30 嗯，练习啦！



◀这个是最后的确认，在排练之中也有可能变加入台词。

不对啦！不对啦！



▶导播的要求也很高喔！

16:20

服务小姐的前排演

15:00



▲确认在出场时的变更点还有注意事项，一有闪失可就不好啦！

▼会议结束之后，今天也就结束了。为了明天着想，要早点回去。

16:00 赶快回家吧！

21:00



◀一个30分钟—1小时之间的演出要花3日的时间排演呢！

解说员忙碌的一日

从这里开始，将要公开舞台演出不可或缺的幕后人员播报员，除了工作，在舞台后令人意外的一面哦！

那些台风稳健，站在舞台上的大姐姐们，在私底下是什么样子？一定有很多人抱持着这个疑问。我们将让你见到播报员们在各个地方的活动情况哟！

9:00



◀首先从早上的会议展开一天的工作。从还能够聊天来看，好像很轻松嘛！感觉真不错。

好，加油吧！！ 9:20



▶啊！从现在开始展开漫长的一日啦。

▶在出场之前的等待时间休息。

9:50 暂时的休息时间

正式演出之前

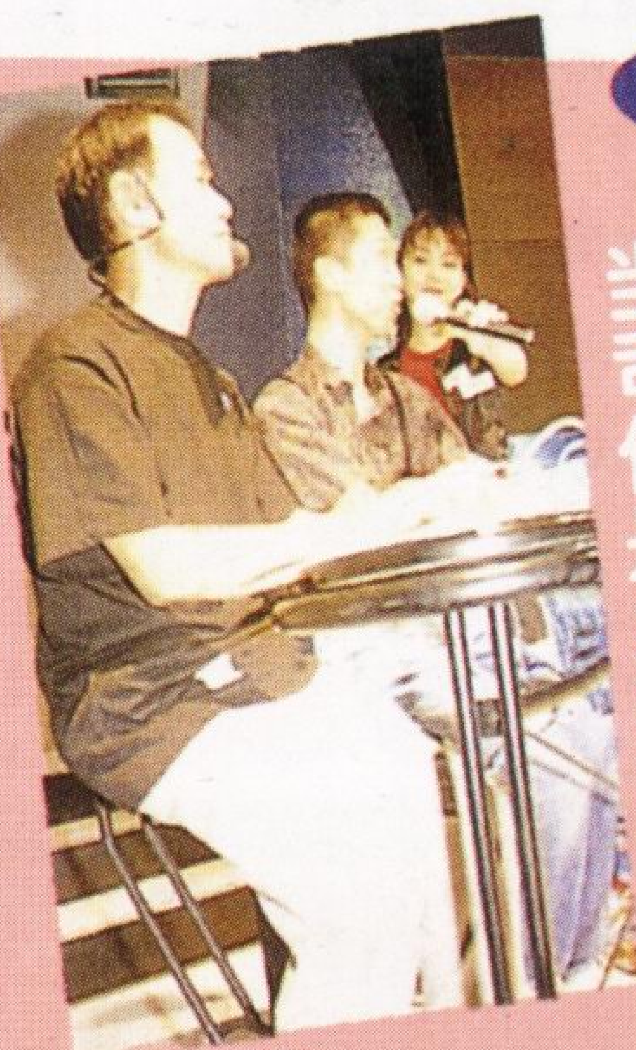


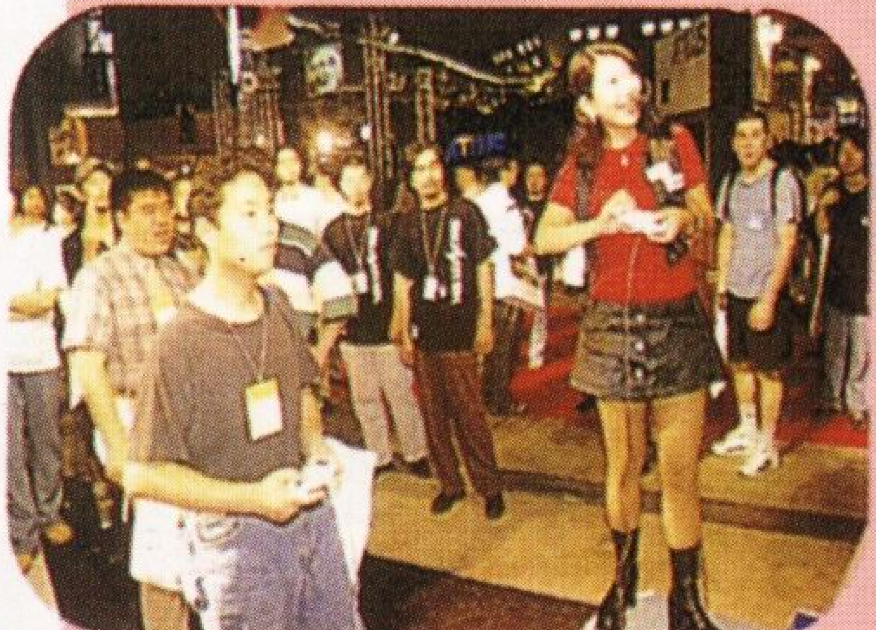
◀在上舞台表演之前，还是会心蹦蹦跳吧！

10:50

活动在摊位正面的舞台和试玩处旁所设置的迷你舞台上举行。不论是哪一位播报员，大概平均一个小时一次和在各个不同地方演出的播报员们交换，持续不停地工作着，十分地忙碌呢！

11:10 当司仪是主要工作！





▲客人和游戏之间的对决！因为大家都很强，播报员也认真了。



◀在这正面的舞台是重要的工作场所。



▲也接受电视台节目的采访哦！感觉起来是不是有点紧张呢？

▶当然，迷你舞台上也是十分的热闹呢！



1:00

服务小姐们的一日

说起服务小姐，认为她们只要脸上堆满笑容站在一边就好的你可就大错特错了！从和参观的客人之间的交流、到试玩机台的解说…等都得一手包办的她们，得记住的东西可多呢！百闻不如一见！看看吧！

对百位现场服务员姐姐们进行的电玩展大调查

在这里，将向各位报告展在电玩展现场做的突击调查，向一百位于这场电玩展中服务的漂亮姐姐们请问「在电玩展服务时最不喜欢的事·最高兴的事」的结果！果然一说起最不喜欢的事，大家都是抱怨人多和过高的室温。虽然有很多参观者一事会使主办单位高兴不已，但是对这些在第一线工作的服务小姐而言，却不是件能笑着接受的轻松差事呢！

最不喜欢的事

人多手杂好辛苦	32票
空调无法适时调降室温好热	30票
有许多身上有恶臭的人	11票
有色狼及意图拍穿帮照的人	10票
空气不好	9票

最感高兴的事

见到平常难得一见的明星	30票
能玩到新的游戏	12票
能和其他服务员结为好友	7票
工作人员待人都很好	6票
能做各式的装扮	4票


9:45

◀在当天仍要进行小组会议的服务小组，表情也不禁紧张起来！


10:30

休息时间在换班之后

▶就算再怎么累，也要微笑地教参观者游戏的操作方法…真是辛苦。


12:30

◀总算能休息了！虽然只有10分钟…。


12:40

▶顺便补补妆吧！人家毕竟是女孩子嘛！


14:00

接下来还有工作！忙碌可是得持续一整天的！

◀然后又回到工作岗位上，每天除了休息的那一小时之外都很站着，真辛苦！

仔细地思考下个工作


17:30

◀不需上场的时候可以轻松一些。


15:30

▶活动进行时，和台下休息时间简直判若两人。

站上舞台时是和精神压力作战时

检讨会结束之后工作才结束


17:00

明天也要加油哦！


18:00

◀▶总算能回家了！明后两天也要加油！

主题舞台的幕后

在于各家厂商的展示区举行的活动之外，为让参观者能为之尽兴，还有另外设置的主题舞台所举行的活动。像这样的活动又是如何企划，如何进行的呢？为了让各位也能对这方向的制作过程有了解，我们将跟着石井先生一起来看看！


8月28日

▲一边看着活动的剧本，一边和活动单位确认整个活动流程，连桌子位置都要在这决定好！

就是这个人啊！



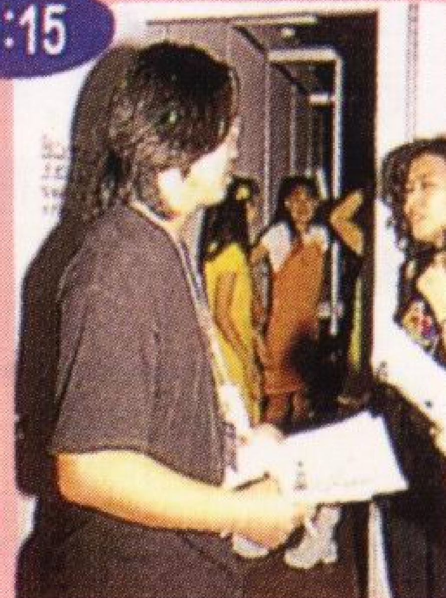
《FAMI通》的主编石井先生，负责活动的企划甚至是执行。


9月7日

↑石井竟然睡过头而迟到了一个多小时！但竟然还是相关人员中第一个到的！这…

「因为整个活动的准备似乎有点迟，一心急就忘了确认出场来宾的状况。」

发生意外状况！！


10:15

▲预定出场的SEGA宣传部笠原先生因病无法出席了！


10:35

▲虽然是慢了些，但还是顺利展开活动，石井先生站在远处看着舞台，松了口气。

意外再度发生～！

「突然决定换问题的事没能及时通知主持人，才会这样哪！真是糟糕…幸好没有什么大碍。」（石井）


11:20

▲在影片问题进行时，发现游戏票题画面和问题内容不合！


11:42

▲总算活动顺利结束，几个特别来宾聚在一起相互寒暄，参观者的反应似乎也很不错喔！

真是辛苦了!!

▼四下无人的后台，在使尽全力后，一松懈下来就不禁倒地不醒了！


11:45

业界内幕特报（续）

前面为大家介绍的是电玩展的内幕，是不是能稍微解答你对电玩业界的疑惑呢？但电玩业界里还有更多不同岗位的叔叔、阿姨在默默耕耘哦！

游戏软件就是由这些人所一起共同努力创造出来的

在以下的报导中，将为大家介绍一款电子游戏从无到有之间，到底须经过哪些人之手然后才完成产生的。然而，说到游戏，大家最常接触到的，应该就是由日本各大游戏软件公司所制作的各类游戏吧。因此，这次的特报内容就以日本游戏软件公司为例，来为大家做详细的解说。基本上，一款电玩游戏的问世是必须经过游戏制作人、执行监督、游戏企划员以及程式设计人员等人所共同合力才能完成的。因此以下就针对各个领域做逐一的介绍。

游戏就是由这些人合力完成的

游戏制作人 → 执行监督 → 游戏企划人员

游戏制作人 → 执行监督 → 程序设计人员、图案设计人员、角色设计人员、音效设计人员

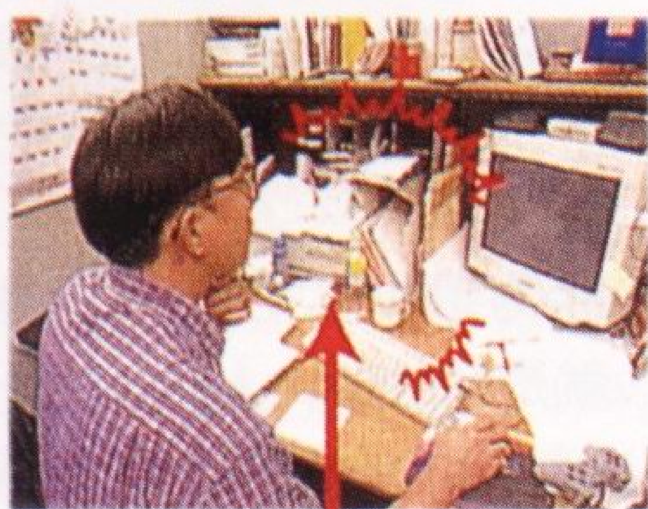
 游戏制作人 

将游戏商品变成能在市场上卖得出去的人，就是游戏制作人。由于游戏制作人必须要思考各种可使游戏受到玩家欢迎的方法，因此在其工作的场所经常可看到一大堆的文件。

觉得最辛苦的地方

当碰到游戏完成的时间要比预定的时间晚推出等麻烦的情形时，对宣传等部门做道歉的声明这也是游戏制作人所必须要做的事。「精神上所承受的压力相当大」（池田）

到工作现场看看！



游戏制作的工作地点有些杂乱

对外订购以及契约的签定，也都是游戏制作人的工作，所以桌上堆满报表资料。

听听这个人的说法



ASCII的池田浩一先生。不会喝酒的我，最怕应酬

 执行监督 

负责现场指导、制作以及进度监督的人，就是执行监督。不过，和一般执行监督不同的是，一款游戏依音效、图案待领域之不同，各部门都会可能都会有一位执行监督。

听听这个人的说法



说游戏业界看似宽广实却狭窄的渡边诚先生。

觉得最辛苦的地方

「制作游戏的途中，有时会出现制作人员生病或是辞职的情形」（渡边）。这难道是精神压力太大的缘故？



正在检查制作进度的执行监督。

业界内幕

「由于游戏的制作期很长，因此有时公司所开发出的新系统还未上市，就已经被其他的公司给抢先推出了。而且，内容还有些相似…」（渡边）

 游戏企划员 

将游戏整个大致的架构做成式样书，然后将它交给其他部门人员去执行的人，就是游戏企划人员。游戏企划人员必须经常要和其他部门的人员进行沟通才行。



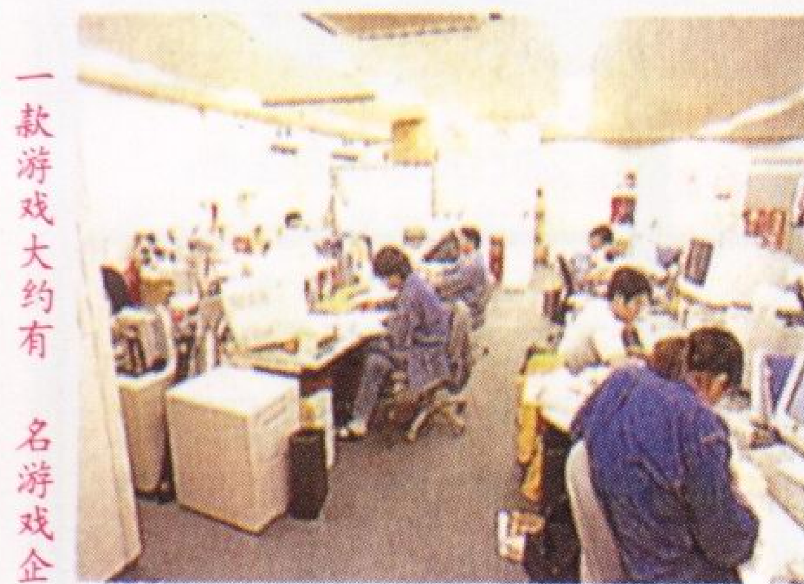
桌上堆满了各种参考的资料。

听听这个人的说法



ASCII的游戏企划员严光生先生。

ARIKA开发企划部长大野纯一先生。



一款游戏大约有　名游戏企划人员。

不论是什么事他都要插上一脚？

游戏剧情以及角色设定等，也必须事先做好规划才行。

觉得最辛苦的地方

由于一款游戏从开始制作到完成约需要1～2年的时间，因此如何事先预测游戏发售之时的软件以及主机的流行趋势，这可以说是游戏企划人员所最须要注意的事。如果企划错误的话，「原打算要在SFC上推出3款游戏，但是没想到现在大家都已经将注意力转到SS和PS上了…」（严）就会有这样的结果。



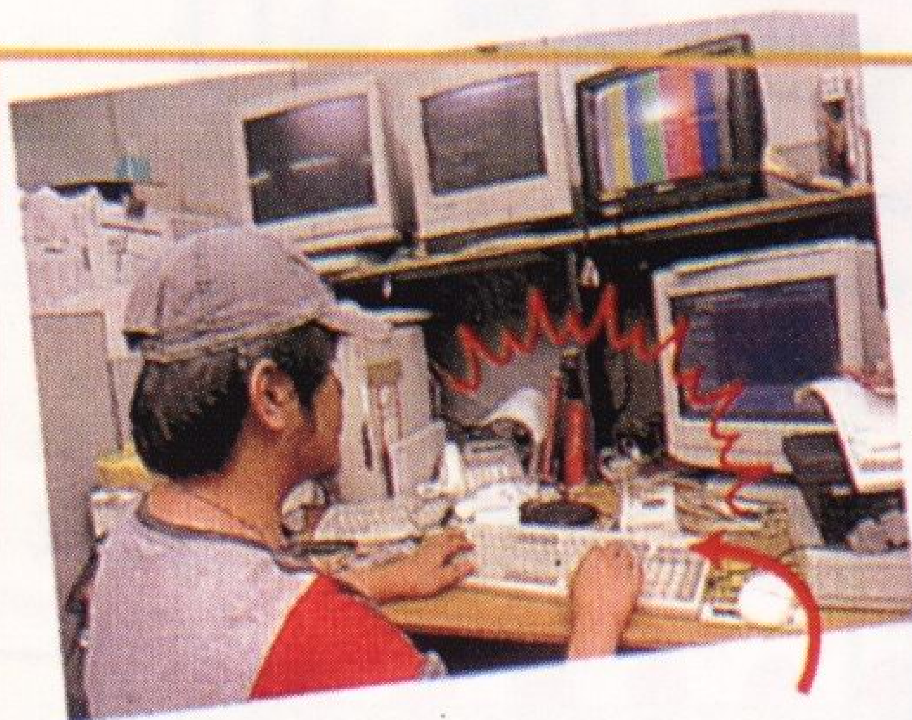
程序设计人员



将游戏式样书实际做成游戏程序的人，就是程序设计人员。一款游戏的制作，少则3～4人，多则有达到10～20位的程序设计人员在进行作业。在比较忙的时候，程序设计人员还必须住在公司加班。



▲和游戏企划人员进行沟通，也是程式设计人员的重要工作。



快速敲打键盘输入资料的高手

▲快速敲着键盘的程式设计人员，将游戏的各种资料输入电脑。

业界内幕

「在一般人的印象里，程序设计人员似乎都是以盲打的方式将各种游戏资料打到电脑内。不过，实际上也有一部分的人，必须看着键盘才能输入资料的」(石冢)。除此之外，在完成之前如果碰到绘图人员不在的话，那么程序设计人员也必须在重要的地方做注解才行。

也要多作沟通



▶除了程式设计，沟通也很重要。

听听这个人的说法



ARIKA软件开发部 堀崇真先生



ASCII程式设计员石冢仁德先生

觉得最辛苦的地方

在游戏即将发售之前，必须连续数日住在公司加班，这一点最是辛苦。而在很忙的时候，有时甚至还会有3天3夜完全都没有时间睡觉的情形出现。「然而，上述加班所得到的加班费，却还比速食店征人广告上所订的打工时薪还要来得低…。」(堀崇真)除此之外，如果碰到硬盘内的资料损坏等突发的状况，为了弥补该项失误，所有的程序设计人员大家还必须拼命地彻夜工作才行。



图案设计人员



依照企划出的式样书，将整个想像中的构图变成实际出现在荧幕上东西，这就是图案设计人员的工作。负责动画影片以及POLYGON图案制作的是3D图案设计人员，另外使用点阵绘图工具来描绘图案的是2D图案设计人员。

觉得最辛苦的地方

「每个部分大约都有5人负责，因此住在公司内加班的情形并不多见。不过，忙的时候还是会出现一天连续工作14个小时的情形」(青山)。由于游戏的制作期很长，短时间过份劳累相信对身体很不好。



ASCII 3D部门的青山高久先生



ASCII动画部的竹松庆治先生

2D图案设计员



▶为原画进行上色的工作。

3D图案设计员



◀以数台电脑同时进行作业。

业界内幕

一整天都使用电脑在进行工作的图案设计人员，给人的第一印象就是他们和电脑之间应该有着不可分开的关系存在。不过，「实际上自己家中没有电脑的人相当多」(竹松)。另外，外表看起来像是独立作业的图案设计人员，其实也是以分工合作的方式在进行图案的设计。因此，团队内的沟通也是相当重要的。



角色设计人员



虽然游戏企划人员已经事先将游戏的角色、人物做好一定的设定，不过真正赋予角色生命的却是角色设计人员。因为只有角色设计人员才能将原先什么也看不到的人物角色，转换成实际存在的东西。



◀一款游戏大约有2～3位的角色设计人员。工作可拿回家做。



▶除了角色之外，有时角色设计人员也必须设计室内的背景。

▼以数位笔来描绘出角色外型的角色设计人员，必须要有一定的绘图实力以及想像力才行。



听听这个人的说法



ASCII的千智之先生



ARIKA的松村淳先生

觉得最辛苦的地方

「好不容易依照大致的描述将角色创造出来后，结果却被指为根本不是想要的角色，这种令人非常挫折的情形也常发生」(松村)



音效设计人员



依照企划出的式样书，将整个游戏所要表达的BGM以及效果音一个一个地制作出来的人，就是音效设计人员。「由于常常在游戏的制作初期连画面都没有，因此必须要经常和游戏企划人员进行讨论，才能知道有什么样的场景，然后进行作曲」(后藤小姐)

听听这个人的说法



ASCII的后藤秋子小姐



▲被一大堆音乐器材所包围的音效设计人员，经常要戴着耳机。

觉得最辛苦的地方

为了要作出好听的曲子，因此要戴着耳机聆听细微的声音变化，这似乎是理所当然的事。不过，「每一天都戴着耳机的结果却是，好像耳朵也跟着变形了(笑)!」(后藤)。难道这也算是一种职业病?

程序除错人员的工作

游戏发售之前，检查游戏中是否有错误的人，就称之为程式除错人员。也许有的人会想说「能在游戏正式发售前就先试玩游戏程序除错人员的工作好像很不错」。不过，其实程序除错人员也有很辛苦的地方。例如：同一款游戏必须要破关达30次以上、试玩尚在制作中而无法进行储存之RPG游戏，却在游玩中途突然静止不动……等。



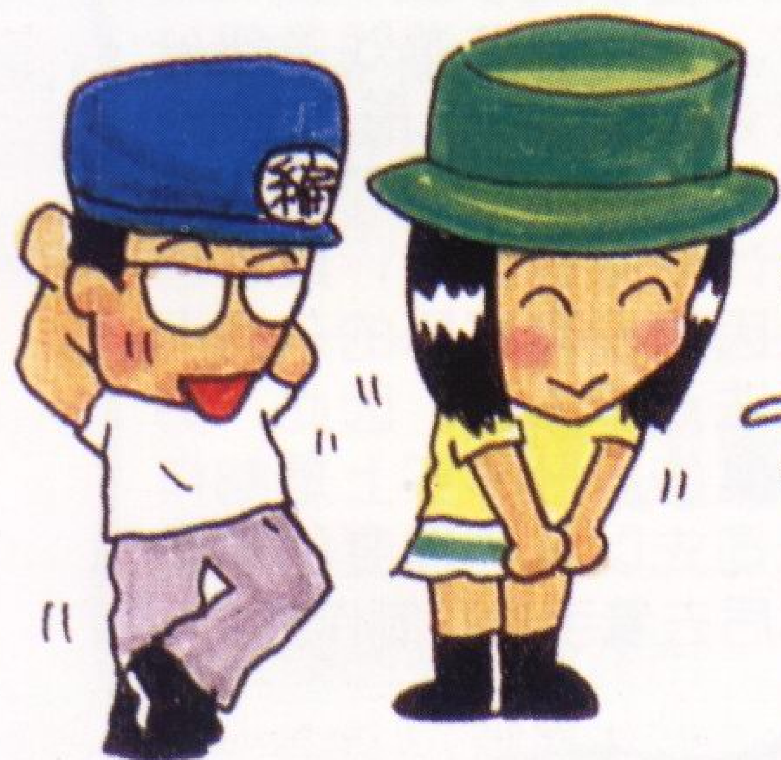
ASCII E软件开发部品质管理部门所属的程序除错人员原田龙一先生。从事程序除错工作已有1年6个月的他，累积了不少经验。



▲程序除错人员的工作，就是一味地玩游戏。在比较忙的时候有时，一天要玩上12个小时。



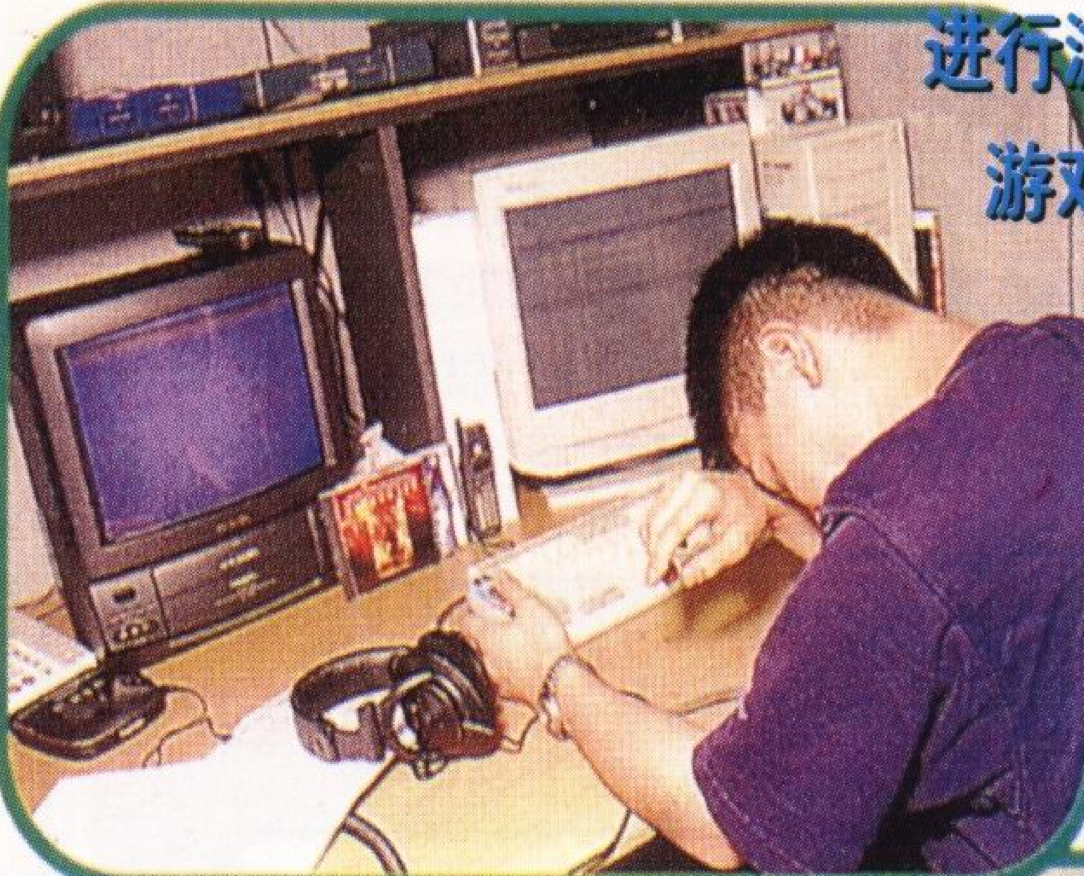
▶程式除错员工作时的情形。





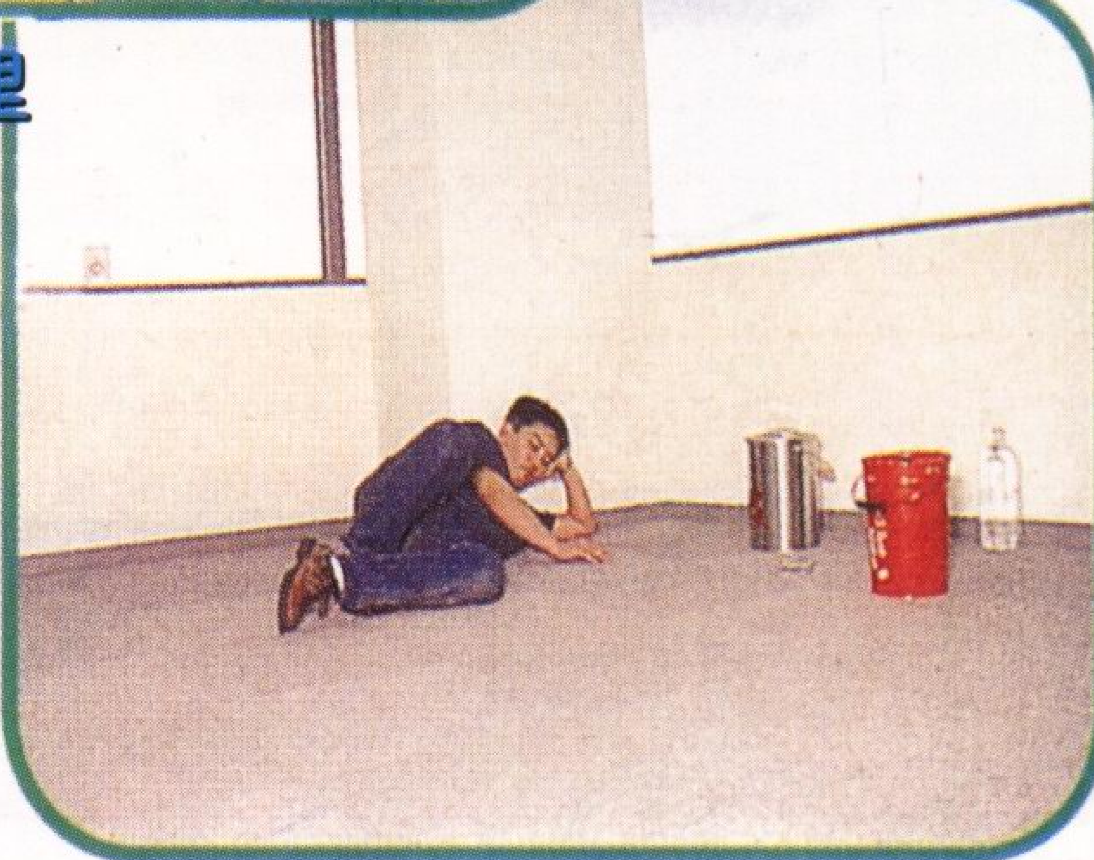
▲为不擅长的游戏除错，是最痛苦的了。

进行游戏除错的途中游戏突然不动了！



◀当碰到游戏突然停止的情形时，就是程序除错人员抱头痛哭的时候了。毕竟先前测试了那么久，这一下可就心血、时间都白花啦！只有从头玩起了，真是心酸泪无处流呀！

只有在休息室里才能放轻松



▶程序除错人员的休息时间，只有午休和到休息室抽烟而已。不过玩久了，眼睛以及精神都会变成极度疲劳的状态。所以，有时在休息时竟会出现睡着的情形。

游戏录音进行的过程

介绍了那么多的游戏制作相关人员后，接下来要为大家介绍的是可以使角色变得生动活泼的配音人员。不过，游戏的配音工作程序和动画有些有一样。游戏的工作程序，是先进行配音人员的录音，然后图案设计人员再配合录好的声音去设计动画。

另外，游戏的配音工作也很少有将许多人集合在一起然后开始录音的。一般来说，都的情形比较多。至于录音的时间，每一个人长则1天，短则只须2个小时就可以结束。

这一位是执行监督



自由的音乐执行制作人，同时也是此次采访对象的藤冈央先生。藤冈央先生目前也为某节目担任制作，以及录音有关的工作。

这一位是配音人员



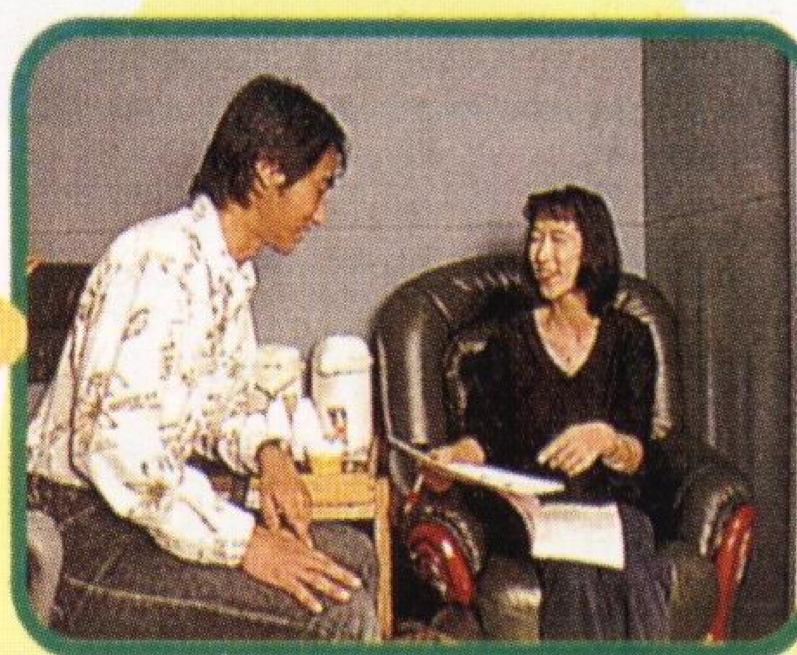
参加某款游戏演出的久川绫小姐。除了从事游戏的配音工作之外，久川小姐也在电台节目中有很精彩的演出。还有，她也是位歌手。

首先是进行配线



▲首先，要先做好录音器材的接线工作。由于连接的都只是些简单的器材，因此所花时间不多。

接着是进行沟通



▲清楚地告诉配音人员，所演出角色的情性及特性。



▲在正式录音之前，再对配音人员做所演出之角色性格及特性的说明。

最后终于开始正式录音





▲▶终于要开始进行录音的工作，制作人会针对每句台词给予配音人员相当详细的提示。

最辛苦的地方

「要让配音人员能了解角色的立场以及性格，这一点非常不容易。有时要让一位配音人员充分了解得花上4个小时」(藤冈)

游戏使用说明书中所隐藏的秘密

接下来在此要为大家介绍的是，为了使游戏能顺利地进行下去，而不可缺少的游戏使用说明书。一般来说，游戏使用书的制作过程就如同以下所述。首先，完成原稿以及式样书设计的制作公司（有些开发游戏厂商会自己设计原稿），必须要向开发厂商确认说明书的页数。接着，依照开发厂商所要求加入的内容，制作公司开始进行图片的拍摄以及原稿的制作等工作。其后，将完成的原稿交给开发厂商查看（也要接受硬件厂商的检查）。此时，如果没有问题的话，就可以交由印刷厂进行印制。

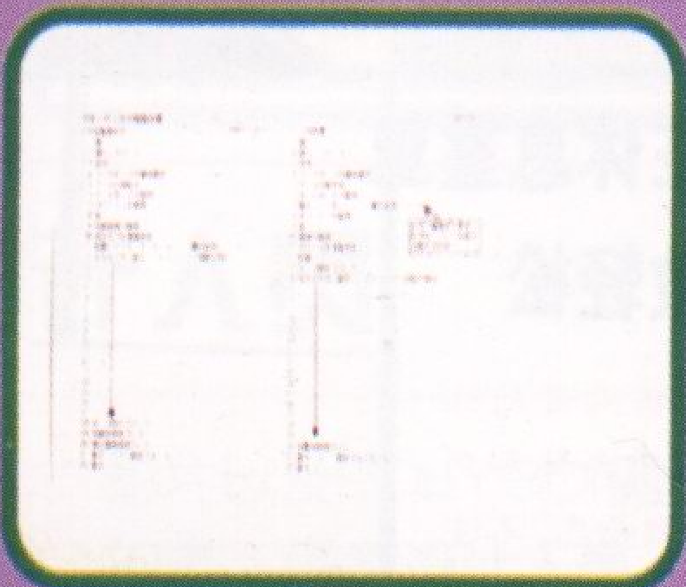
游戏的标准字是这样做出来的



▶为一款游戏而所设计出的说明书封面样式最多可达20个以上，不过最后真正会被采用的可能只是这其中的2、3样而已。

制作游戏使用说明书的辛苦所在

「进行游戏使用说明书的版面设计时，又多增加一些计划外有关于设定说明方面的页数。因此，最初完成的版面不得不做大幅的变更。这个时候，最烦恼的就是要删除原先企画的哪个部分的内容。例如，原先预定要加入的游戏建议，后来因版面限制只好删掉，改放必定要有的操作法」。（三谷）



▲招式介绍或是设定功能的解说到底应该要占多少页，这一点实在是很难分配。

对完成的样本做进一步的检查

▲游戏使用说明书的印刷样本。制作公司所完成的说明书印刷样本，必须要经过开发厂商的确认。此时，如果有不满意的地方就会送回制作公司进行修改。

有时也会碰到这种辛苦的事

游戏的开发无法依照想像中的进度进行，而使得游戏使用说明书的制作陷入停止状态，这一点可以说是最令人感到辛苦的地方。因为，在游戏各部分都还未完全成形的情形下，即使制作公司想要去设计使用说明书，最后也会因为没有实际的东西而无法动手去做。因此，书的某些部分事实上是制作公司先以某种程度的想像然后去着手进行制作的。

游戏CD到底是如何完成的呢？

平常大家并不在意的CD-ROM，到底是怎么做出来的呢？为了解决大家的这个疑问，以下就为大家公开SCE所属之专制作CD-ROM的工厂，其运作时的整个过程。基本上制作CD-ROM的工厂。大多是以自动机器来进行运作，因此现场工作的员工人数并不多。

特殊的CD要靠手工来处理

如果碰到像是限定版CD这类比较特殊的商品，那么就无法直接使用工厂内机器来进行包装。因此，运送到工厂的这类特殊商品，将改由在工厂内工作的女性员工来进行包装。虽然手工包装的部分约只占总生产量的百分之五，不过动用的人数却很惊人。

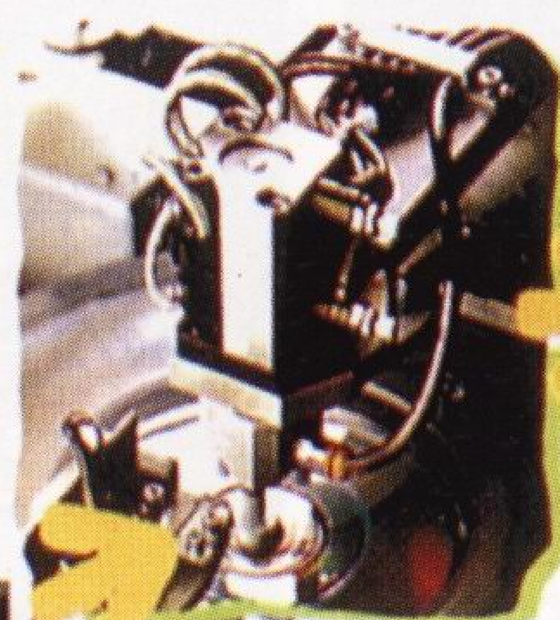


▲比较特殊的CD包装，必须交由人工才能顺利完成。



由相当聪明的机器人所制作出来的

在自动化生产的CD工厂内，不论是CD-ROM的生产、标签的印刷以及成品的包装，都是由机器来完成。不过，为了应付机器发生故障时的维修以及印刷油墨的补充等问题，每台机器都会配置大约一名的工作人员。除了CD-ROM的生产外，此次为大家所公开的这家CD工厂，也在进行其他惊人的作业。





▶在完成了的CD表面进行印刷，然后再装入说明书，一切就大功告成了。

一切动作全部都是自动化！



▶首先，在大片的玻璃圆盘上以激光光束做成所谓的玻璃原型。



▶接着，将玻璃原型做成碟片。若是游戏CD的话，此时已变成黑色。



▶在碟片的上面涂上一层能反射激光光线，让读取头读取资料的铝膜。



▲接下来，为了避免CD上的铝膜轻易地遭到破坏，于是在铝膜的上面另外再涂上具保护作用的树脂。

游戏业界里面其他的工作

好不容易把游戏CD完成了，但是接下来还有更多事要忙呢！做宣传海报、拍广告，再来是小卖店的销售，日本当地还有服务中心为玩家解答……。

游戏宣传海报的制作过程是？

游戏制作公司如果想要引起大家购买游戏的兴趣，那么首先第一个要让玩家知道的就是游戏本身的乐趣所在。而在众多的方法中，游戏海报似乎可以说是大家所最常见的一种宣传手段了。因此，在此要为大家介绍的就是整个游戏海报的制作过程。

其实，游戏海报的制作和游戏使用说明书的制作方式差不多。只不过，游戏使用说明书是给已购买游戏的人看，而游戏海报则是给尚未购买游戏的人看。另外，游戏海报本身还要能表达游戏的趣味才行。



❶ 不合乎厂商的要求

◀「血腥咆哮」这款游戏最初所出的海报样式。不过因为太过写实而未被采用。



❷ 决定以特殊树脂的造型物来制作

▲最后，游戏的海报决定使用特殊树脂造型物来制作。此造型物极受厂商赏识。

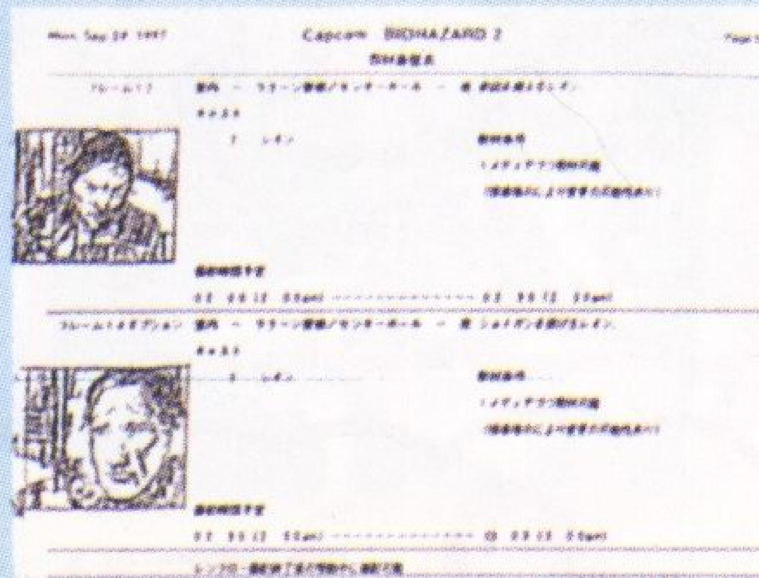


❸ 最后的完成品

◆将造型物和摄人的影像结合在一起后，整个想要表达游戏重点的海报外就出来了。

CM的拍摄工作到底是如何进行的？

在此以「生物危机2」这款游戏的CM制作，来为大家介绍CM拍摄时的工作情形。首先，由于在上述作品中会出现僵尸这类的怪物，因此摄影的当日必须为演出人员做特殊的化妆。接着，拍摄的工作分成2天进行。其中，第一天的拍摄工作是从下午6点到隔日清晨4点，而第2天则是从下午6点到深夜1点。所用的摄影机数目依地点而有不同。



▲CM摄影的分镜表。由于这次的CM拍摄演员不需说台词，因此剧本改用分镜表代替。



▲化妆师正在为饰演僵尸的演员上妆。

制作游戏宣传海报所碰到的困难

「用来制作出特殊效果的造型物，在还未制作成海报之前，很难去判断它到底是否能和背景充分地融合在一起。有时直接看去好像是很不错的样子，不过等到印刷完成后才发现整体的表现似乎不如预期。因此，对于海报制作公司来说，想要制作出一张理想的海报并不容易」（三谷）

软件公司的客户服务电话能为玩家提供什么样的服务？

在购入游戏所附的说明书中，通常都会记载着厂商专为客户服务的电话。不过，使用这个服务电话的客户会不会很多？使用者到底又都是提出些什么样的问题呢？根据某公司客户服务部的服务小姐说，一般最常碰到的就是使用者提出质问、询问以及发牢骚的问题，而且平均每个月大约会有12000件之多。另外，在寒假、暑假等长期放假的期间，打来的电话会一时增加许多。去年最多的一个月内，还曾出现过10万件的惊人数字。

在上述打来的电话中，还包含了无言的电话、和游戏毫无关系的电话、询问游戏攻略的不是本人，而是由弟妹或是双亲等完全无法进行沟通的人来代打，自己却绝对不接电话等奇奇怪怪的情形。

询问内容的百分比是？



从上图中可以看出，打客户服务电话的人以商品情报和购买等有关的询问、谈论游戏的攻略以及对商品的抱怨等内容居多。当然，除此之外也有其他各类的询问电话。

听听这个人的说法



SEGA客户服务室的室长板谷先生。另外，他也管理负责修理等事务的服务中心。



游戏相关商品是这样做出来的

对于偏爱游戏角色的人来说各种和游戏有关的关联商品，像是集换卡或是钥匙圈等，都可说是重要的收集对象。不过，这类商品到底是以什么样的方式来加以商品化的呢？以下就以游戏角色迷所最熟知的「心跳纪念品」系列商品，来为大家探讨游戏的相关商品到底是以什么样的方式来进行商品化的。另外，顺带一提的是，本次所追踪的商品有于去年12月18日发售的「诗织娃娃」，以及同样是12月发售的「诗织娃娃的圣诞版」这2种。另外，中途决定停止发售之商品，在将一并介绍大家。



听听这个人的说法



负责KONAMI贩卖用角色商品之制作的CP事业部人员。其中，左边的闰是部长霜出健治先生，而右边的则是鸠田恭子小姐。

首先必须要订出企划案

整个商品化的过程，是由想出商品的点子，然后举行会议进行讨论、决定开始的。其后，在定期行的会议上依照被选中的提案去依次去制作出完成品的插图、标示有指定颜色等的式样书以及样品等东西。



▶「诗织娃娃」是首件能进行穿脱的娃娃商品。

对样品做重复的修改

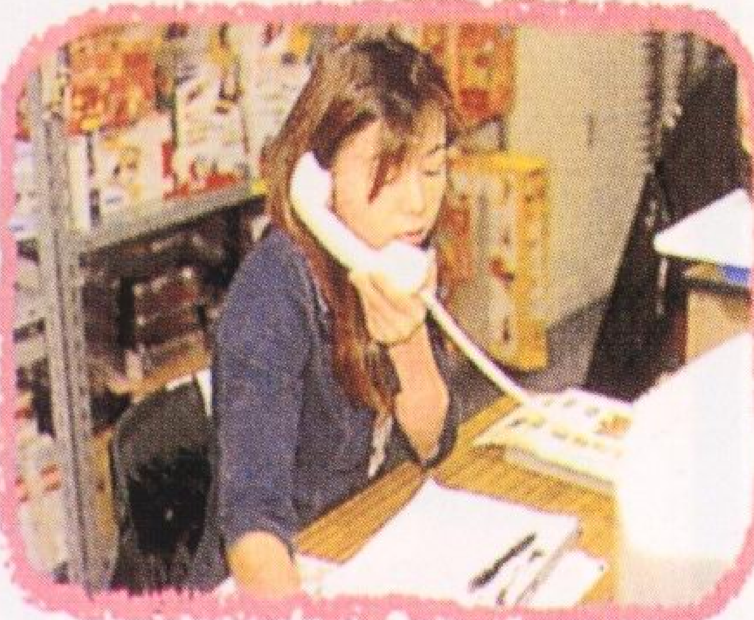


▶以目前发售中商品所获的反应来判断未来所要推出的商品。以这次的商品来说，可轻易进行穿脱诉求的重点。

样品完成后，须拿来和式样书做个比较。此时，工作小组成员必须就有待改进的地方做详细的讨论。而且，须反复执行此步骤直到满意为止。在这个阶段，有些提案会因为成本以及时间等理由，而决定不予商品化。



▶袖口太小，娃娃的手无法穿过去时，就必须重做。



▶穿着的圣诞服装也设计有数种的造型。

进行最后的检查

将样品做数次的改良后，接下来要做的就是最终的审查。在这一个阶段里，专责的人员会就样品本身是否会破坏原角色所留给人们的形象，以及品质是否合乎标准等地方做相当严格的检查。如果样品能通过最终的审查，成品差不多就算是完成了。



▲左侧是接近完成的娃娃本体以及服装，右侧的则是改良前的东西。

难得一见的珍品

穿着冬季制服且于12月18日发售之的「诗织娃娃」。其实，原先打算也打算要发售夏季制服的版本。



▶深色的服装是完成版，而浅色的服装则是样品。



▶这就是中途决定停止推出的未完成，同时也是稀有珍品。

真是有些可惜！

大姐姐工作的情形



▲接电话的大姐姐会以亲切以及用心的言词来回答问题。

初次对外公开！



▶这就是初次对外公开的客户服务室内工作情形。

请不要打恶作剧电话

▶请大家不要打无言的电话或者是恶作剧的电话。

将客户服务室内工作的情形对外公开、登上杂志，这还是第一次。在客户服务室内，除了接听电话的大姐姐外，另外还有专回答各种问题的超级服务员以及专解游戏攻略问题的游戏制作人员在一旁待命。在星期一的上午以及星期五的下午，上述人员会进行换班。因此在上午的11点半～下午2点的时间，电话比较不容易打进去。

也有这种令人啼笑皆非的询问

感到因扰的询问

- (外国人)因为看不懂日文而无法继续游戏！
- 希望能告之在赛车游戏中能稳拿第一的方法！
- 在RPG游戏中不知自己目前身在何处！
- 馒头超人的餐具和衣服要到哪里买！
- 如何才能进到SEGA公司内工作！

不合情理的抱怨

- 拜托请做出即使碰到水也不会坏的东西！
- 储存的资料遭破坏把花掉的时间还来！
- 游戏软件会买不到这都是厂商的关系！
- 为何就只有在我的房间会死机！(磁场?)

卖游戏软件的商店的工作情形是？

接下来要介绍的是贩卖游戏软件的量贩店，以及小卖店的工作情形。到底他们是怎么从事贩卖的呢？让我们来看看这些工作人员背后的辛苦吧！

量贩店的工作相当地辛苦

大量贩卖游戏软件以及电化制品的商店，一般称之为量贩店。然而，量贩店的内部平时都在做些什么工作呢？针对这个问题，我们实际采访了某家大型量贩店一日工作的情形。如果读者们经常到量贩店购物的话，那么不妨注意一下是否有这里所述的情形发生。

听听这个人的说法



某量贩店的店员冈本一先生。虽然他进公司的时间只有10个月，不过却是令人期待的新人。

早上要开早会



◀开完朝会之后工作才开始。

在开店的30分钟之前，要参加早会。主要目的，就是确认与客人应对的礼节、室温调整，及今天的销售目标。

放置商品的重点



◀畅销的游戏软件往往会被放在陈列架中间。



▶当商品数目有所减少时，店员要马上补货。

这家商店会在商品放上陈列架之前，将商品的价格标上去。在热门游戏发行时，1天大约要标6000个商品。

量贩店什么时候打烊呢？

虽然正常的营业时间是到晚上的8点结束，不过在最后一位客人离开之前，工作不能算是真正的结束。换句话说，如果客人到10点才离开，那么工作就会到10点才结束。



◀采访这一天是9点30分关门。

与客人对应时的种种困扰

量贩店员工最常碰到的事，就是商品的求偿索赔处理。而在众多的求偿索赔案件中，又以购入错误主机之软件的情形居多。一般来说，此时客人们都会要求更换游戏软件。不过，对量贩店而言，由于基本上他们是不接受退货或是商品交换的。因此，当店员们做这样的说明，往往会得不到对方的谅解。另外，当碰到一些不会说英语之外国人时，店员在沟通上也会感到很困难。



▲面对外国人时，是以比手划脚以及英语来进行沟通。

就在读者身边的小卖店

可轻易在住家附近买到游戏软件的地方，像是玩具店、游戏专卖店等，一般称之为小卖店。由于上述这些商店就在身边而已，因此读者应该可以大致想像得到它们在做些什么工作。不过，这里要为大家介绍的是小卖店辛苦的一面。

听听这个人的说法



某小卖店的老板小池先生。由于他所经营的游戏专卖店以及玩具店在业界颇有盛名，因此这次的采访就以他来当作小卖店的代言人。

无法事先预测商品的销售情形

小卖店在贩卖游戏软体时，最常碰到的问题是什么呢？「如果是玩具商品的话，可以在订货的阶段就直接看到或是接触所要订购的商品，因此要判断东西是卖得出去比较不困难。然而，如果是游戏软件的话，由于订货时无法去接触商品的内容，因此要判断进货的数量就会有困难」（小池）



▲对小卖店而言，只依游戏的名称来判断游戏是否会大卖，这是最感到困扰的一件事。

也有这种令人意外的辛苦地方

游戏软件的存货问题，也常令小卖店的老板感到头痛。因为游戏软体的所得利润要比玩具商品少，所以一旦所剩的存货过多，游戏软件买卖的金额马上就会变成赤字。



谁是第一名牌

~厂家吉祥物比评~





后有博士在追，快跑！





在夕阳中奋力奔跑！

无敌的音速小子们！

SONIC JAM



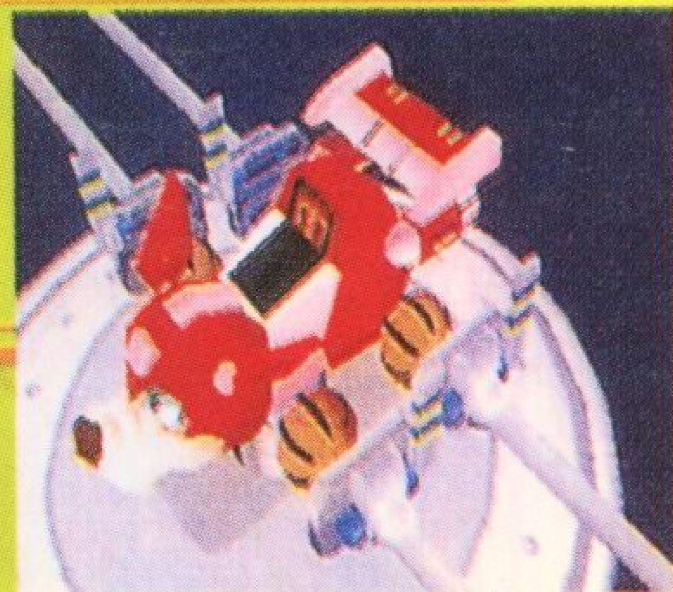
有好搭档在，没有什么能难倒我的！

世嘉（SEGA）

代表吉祥物

索尼克　欢迎度:94

SEGA的吉祥物无庸致疑的当然是以音速小子索尼克为主推人物了。当年音速小子以2D的动作游戏出现在玩家面前时大家还以为是马里奥的翻版，但大家都错了，它是自己独立出来的一个新游戏。到了2代的时候，更发展为可2个人一齐游玩。当技术越来越发达的时候，音速小子也从原本的2D平面造形改变成3D立体的，这可说是一个相当大的转变。而在欧美由于音速小子极受欢迎，而有了自己专属的卡通动画。在街机上也有许多以他为主题的游戏，而在去年底ＳＳ推出了以音速小子和同伴的竞速游戏《SONIC R》更以其3D的效果及速度感名扬一时。在市面上也有不少有关音速小子的周边产品，可见音速小子不只在亚洲吃的开，在欧美也一样欢迎，真是一个世界性的偶像.







一起来赛车吧！

卡普空（CAPCOM）

代表吉祥物

洛克人　欢迎度:91

洛克人是就算上了年纪的人也会知道的人物，并不是他们也喜欢，而是他们的小孩子喜欢，所以大人们就必须花钱去购买有关洛克人的产品。而洛克人可是卡普空公司的老招牌，不管卡普空公司要制作什么游戏，都一定会先看看洛克人是否适合开发。像洛克人这样的动作游戏，可是游戏软件的经典。从人物设计到故事剧情，个个都是专门为年纪较小的孩子所精心设计的。而在去年，洛克人也加入了竞速赛车的行列中，虽然游戏模式和马里奥赛车有些类似，但也不失为洛克人的另一风貌之作。而洛克人在亚洲地区发售的周边产品，绝不会亚于高贵的知名品牌的。







别输了！

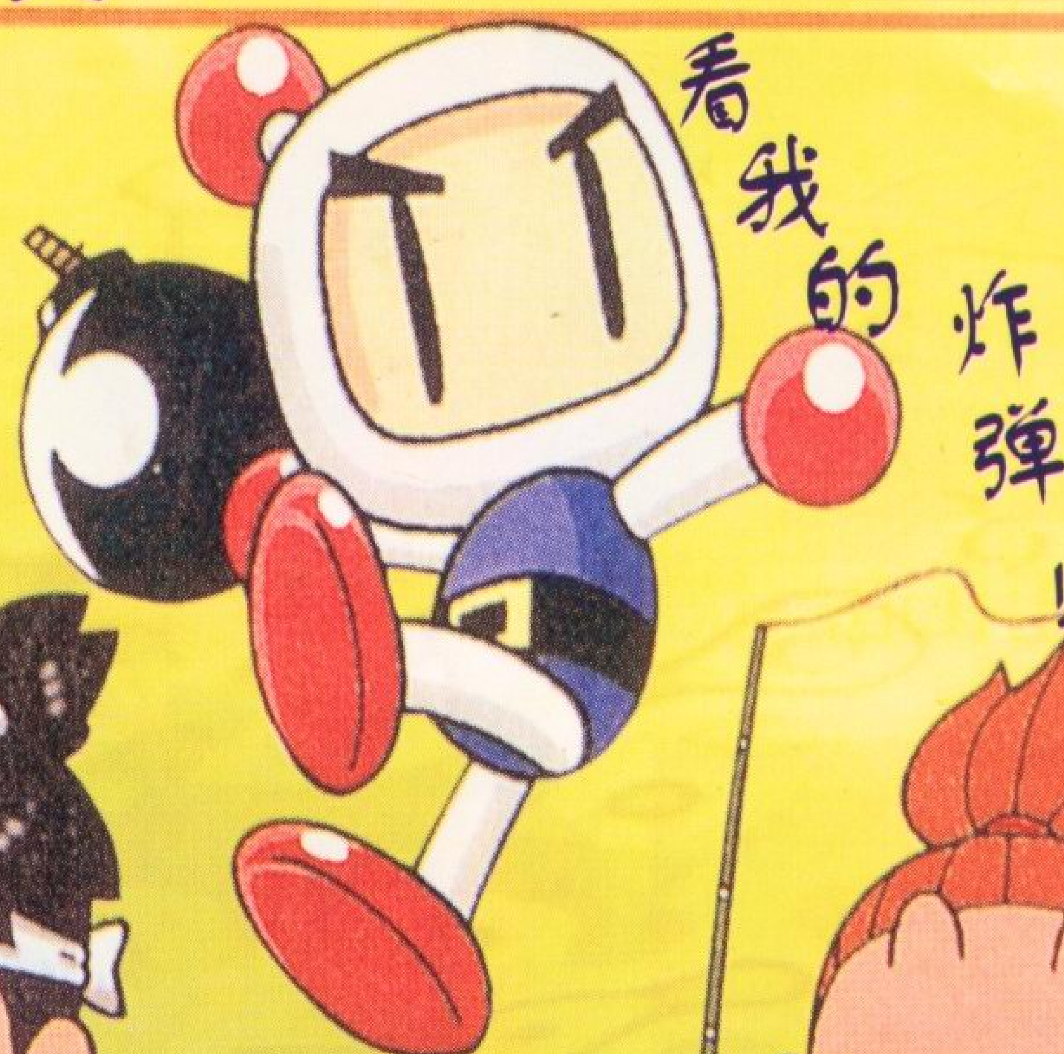


哈德森（HUDSON）

代表吉祥物

炸弹人　欢迎度:82
桃太郎　欢迎度:86





看到炸弹人就会想到大大的头，小小的身体及比自己还大的炸弹到处去炸敌人。而炸弹人在各主机分布之广，绝对会让你叹为观止，从最早期的任天堂红白机到PC－E又到超任，现在又在SS、PS及N64上都有他的踪影，真是从古到今的主机平台都被他全吃光了，真是不失有“打遍天下无敌手”之称号。而炸弹人游戏最受人欢迎的一点，就是可以多人对战，这一点可是从早期到现在都非常受欢迎的模式。而哈德森的另一个人气吉祥物则是一桃太郎，没错，就是有时拿着刀剑在RPG的世界中乱逛，有时驾着电车到处玩大富翁，别看他不务正业又喜欢装傻的样子，他可是有不少的喜爱者。不过，也有不少人会受不了他那迟钝的脑筋，总而言之，反正会有人接受肯接受他就好了。





万岱（BANDAI）

代表吉祥物

电子鸡　欢迎度:100









说到电子鸡，你不要说你不知道，这可是事关你是否适合接触游戏，因为如果你连这超大人气的宠物都不知道的话定会被人取笑的，更何况游戏乎？电子鸡早在2年前就在日本风靡了，而我国则是去年中才风行的，很多时候可以看到大街上不论男女老少均在摆弄自己的电子宠物，风光程度不亚于当年的“俄罗斯方块”。而在日本竟有人把电子鸡的贩卖机偷走，也有人漫天喊价，更听说有学生为了得到电子鸡而干出不法事件，不过最可怕的可能是因为宠物鸡登天了，悲伤欲绝而去寻短见，真是令人不知是“称赞”鸡仔的如此强大POWER，还是要为那些玩物丧志的人可怜呢！

不过，说真的宠物蛋能在短时间内快速红透半边天，可能就是提一提它那许多造形的鸡了，不管可爱的、肥胖的、丑不拉基的，都有可能成为你的宠物。最后奉劝喜欢玩宠物蛋的玩家们，千万不要玩物丧志，以免到时走火入魔，到时可就别怪他人当初没有提醒你哦！

史克威尔（SQUARE）

代表吉祥物

陆行鸟　欢迎度:92

是不是现在看起来笨笨的玩偶都比较受欢迎，不然怎么会到处都是看起来不聪明却极受喜欢的玩偶。而陆行鸟就是代表之一，在有他出现的游戏中，他一定是被骑的，而去年底以它为名发售的《陆行鸟之不思议的迷宫》，本以为可以摆脱被骑的命运，但还是逃不了，而且整个游戏，陆行鸟好像是被耍着玩的角色，不过还好他的人气度够，不怕牺牲太多形象，反而是史克威尔才要担心，万一哪一天他当上代表吉祥物的龙头而摆谱，那可是会吃不消啦！（请看本刊98年5月号封三之《偶像GENERATION之陆行鸟》）





看来呆呆的……



要礼物吗？





陆行鸟

任天堂（NINTENDO）

代表吉祥物

马里奥	欢迎度:86
耀西	欢迎度:93
皮卡丘	欢迎度:97

说到任天堂这个大公司，就一定会令人想到留着小胡子的马里奥，这个看似有一把年纪却又有着敏捷的身手及充满稚气的脸，真是令人有着非常可爱的感觉。虽然现在任天堂有点在走下坡，但新的代表物却不断的出来，如耀西就是一个非常活生生的例子，虽然在早年，耀西就已经有了一定的知名度，但在由于N64推出《耀西大冒险》的软件，使得它的知名度又升了起来，最主要他的动作有趣，走路起来又笨笨的，所以很讨女性玩家喜爱，也正因如此可能在往后会看到更多的耀西周边产品。

而前一阵子因电视中的闪光特效太过于炫目而轰动日本的《口袋妖怪》，也是任天堂近年来人气上升飞快的玩物，而它的软件（GB版）在日本的贩卖数也已经超过了750万片了，可见它的魅力有多么吓人。而皮卡丘则是所有怪物当中最受欢迎的，看他圆圆胖胖的真是非常的惹人喜爱。所以我想任天堂到现在依然有如此强的人气，这些可爱又极受欢迎的吉祥物，是绝对功不可没的。



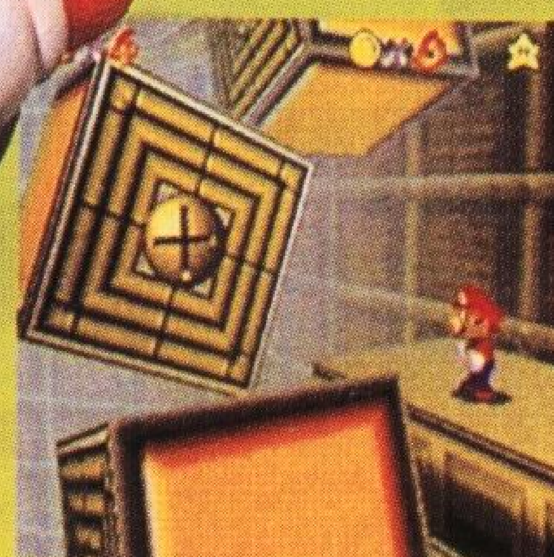
大金钢



皮卡丘



马里奥





立体版的马里奥！





耀西

心跳一号女主角 诗织











柯拿米(KONAMI)

代表吉祥物

藤崎诗织 欢迎度：97
实况野球人偶 欢迎度：87
大盗伍右卫门 欢迎度：81

藤崎诗织本来是一位平凡无奇的高中生，但在广告文案上刻意的主打她的名气，使得她的人气扶摇直上，稳居所有受欢迎美少女的榜首。而令藤崎诗织风靡一时的软件《心跳纪念品》，也拜藤崎诗识及游戏中众美女之福，大大的受到玩家们的爱戴，而《心跳》的周边产品也因此大卖特卖了一番，真可说是一款名利双收的产品（详见本期之《心跳风暴》）。

而柯拿米另一个极爱欢迎的作品《实况野球》中的人偶，也是大受喜爱的吉祥物之一。虽然喜欢棒球的人口有限，但这个二头身长短的人偶，绝对也会吸引不是喜爱棒球玩家的青睐。而在去年日本职棒开打之际，也会看到某些球队手臂上挂着实况野球的人物图呢！它们真的是无所不在啊！而另一位受欢迎的人物则是专门劫富济贫的大盗伍右卫门，也是一位在各主机平台上常见的游戏人物。柯拿米的代表人物其实不只有这些而已，还有许多无法一一介绍，其余的就是有待玩家自己去看看啦！





大盗五右卫门



实况野球



索尼(SCEI)

代表吉祥物

古惑狼 欢迎度:82
啪拉啪 欢迎度:94

顶着一个狼头而却有着四肢一手脚，这就是看起来有点疯疯癫癫而却在游戏中常扮演救世主的古惑狼。由于每个人对狼的认定不一，使得他的知名度很难和一些较受喜爱的人物比较，所以SCEI又另外创了一位更讨人喜爱的人偶－－啪拉啪。他是在PS的游戏软件《PARAPPA THE RAPPER》中担任为了讨女性朋友喜爱，而到处去学功夫啦、练开车、打工赚钱等的角色而啪拉啪的喜爱者以女性居多，主要是它的游戏内容是以较简单及轻松的方式来游玩，所以会获得女性玩家的喜爱。总之说起来，以上两款游戏是完全属于两种不同的游戏模式，所以可以观照到不同层级的玩家，这就是为什么PS为何如此成功的原因了。



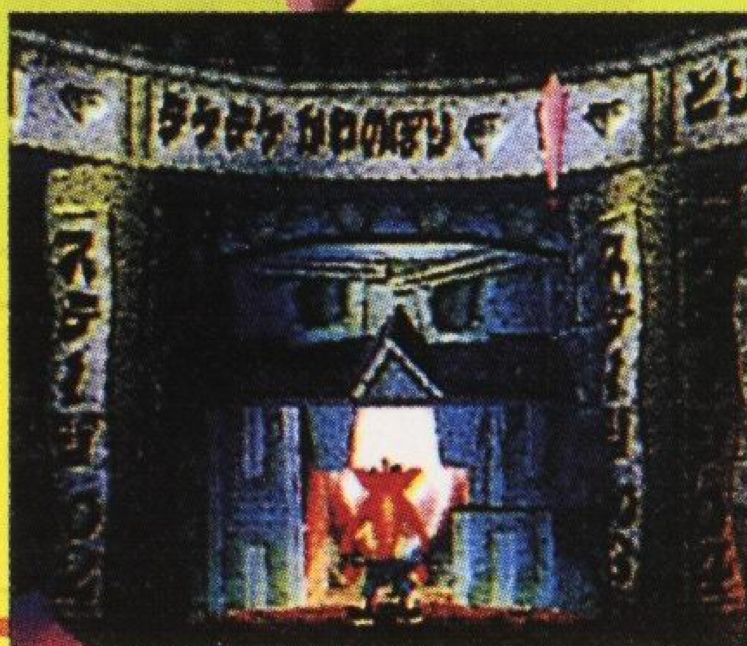
刹车

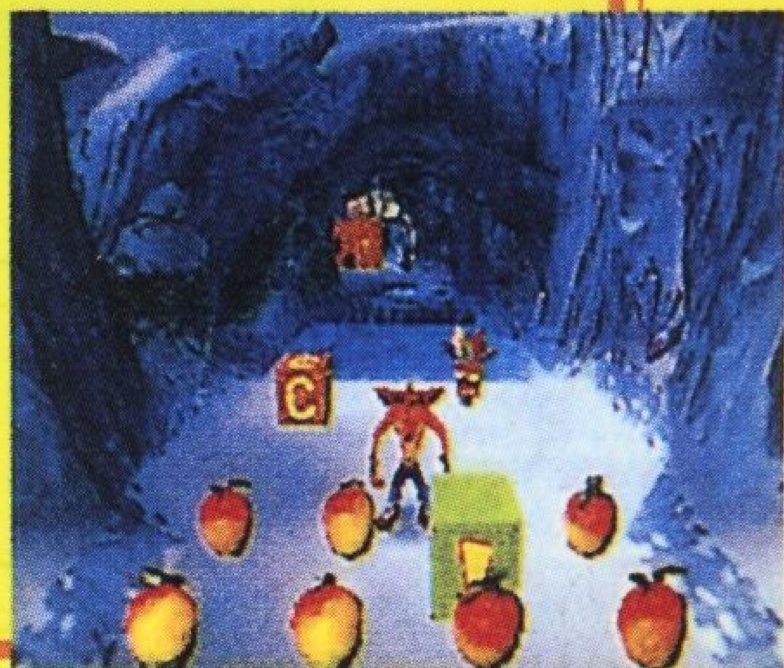


跳



跑







也许他们天生就是当“Boss”的料，他们的眼中只有仇恨、妒忌，他们的心中只有尊严、权力，他们的背后只有永远燃烧的怒火和连绵不绝的杀气……

NEO · GEO
首领角色列传

天崩地裂—他们的功力
天翻地覆—他们的招式
天罗地网—他们的圈套
天涯海角—他们的势力
天衣无缝—他们的力量
天诛地灭—他们的未来

Mr.BIG全部必杀技介绍

●地面爆发

沿地面向前滑行的飞行道具，威力比较高，对手若被他的气槽满值时的此招击中6-7次，必定要身亡，但这招在气槽短的时候滑行的距离太短了。在CPU控制他时，经常靠这招重重的一击而打倒对手。



这种必杀技是Mr.BIG 最常中的。

●鼓槌击

利用双手短鼓槌交替击打并突击，对手被连续殴打的技巧。当气力减少时，突进的距离会变得很短。



这种技巧会将对手打得鼻青脸肿。

●旋转长矛

将两根棍棒合为一体来使用，依靠身体旋转带动棍棒攻击对手的技巧，但是攻击的范围很小，使用的次数很少。这个技巧被防住了之后，就不能用“暴乱之矛”这样有效的投掷技巧了。



十分痛快的一招，但避免不了有时白白耗费气力。

●俯冲突进

双手持棒，向前突进飞向对手的技巧，这个技巧通常比敌人的技巧早发出，而且飞行的速度比较快。不过，一但被对手防住了，就会遭到大技的反击。另外，这个技巧给予对手的伤害比较小。



投掷后马上可以接连续技，能产生惊人的攻击效果。

●电光波

超必杀技。由棍子的两端放出电气能量波飞向对手的技巧。但因为这个技巧出招速度慢且不能达到版边，所以使用的次数比较少。



与“霸王翔吼拳”相同的超必杀技，但威力却低得多。

●暴乱之矛

隐藏必杀技。属于投掷技，而且投掷的间隔很短，所以不太好防。由于这个投掷技的间隙很小，在气力减少的方面要特别注意。



这招可以作为高速的移动手段来使用。

登场！吉斯·霍华德

“龙虎之拳2”中其实不只有Mr.BIG一个首领，只要满足一定的条件，就会出现一名隐藏的首领——吉斯·霍华德

至于出现的条件，非常简单，只要一局不败地打败Mr.BIG，吉斯就会出场迎战，对战的舞台是在吉斯的办公室。作为隐藏头目的吉斯是非常强的，与他对战可以充分感受到实际的职悍力量。

如果使用Mr.BIG攻略吉斯的话，使用跳跃轻拳迫使吉斯防御，然后紧接着落地使用投掷技，是一条非常简单的实用招数。”



Mr.BIG 的跳跃轻拳技续时间比较长，只能被迫防御。

攻略!!

打倒Mr.BIG！

对战刚一开始等待Mr.BIG使出“地面爆发”，就马向后跳跃使用三角跳接近Mr.BIG。这时他一定会跳起来，然后落地使用投掷技，就可以使用下蹲强踢将其打倒，并且可以反复使用。这项技巧是适用于Mr.BIG气力不多的情况下使用的，一定不能给他能够蓄力的机会，同时也不要忘记自己也要蓄力。

百合和铁木真的打法参照图片。

乔安要在投掷成功后马上使用“轰炸强踢”，在打倒Mr.BIG趁其起身之际再次使出“轰炸强踢”（预先出，就能给予重创。

影二要在投掷成功后，在Mr.BIG起身之前同时按BC给予其重创。极限流的四人则与乔安使用同样的形式。



当四次用脚扫倒对方后，也可以试试跳起使用“雷煌拳”的二连发。

杰克要在投掷成功后使用“极霸”，并且连续使用。

京、李白龙、米奇是开始后马上直跳避开飞行道具，然后使用轻拳押制对手。

若是使用Mr.BIG，在直跳避开后可以使用“鼓槌击”来打倒对方；如果是近距离的话，可以使用“地面爆发”。



铁木真是摔倒他后，向前一小步后使用“气弹壁”。

首领角色列传

在这里，我们为大家介绍SNK的格斗游戏中登场的头目角色。因为要说的人物有许多，就定名为"列传"吧！在这两页中，为大家介绍在龙虎之拳2中登场的BOSS Mr.BIG



Mr.BIG PROFILE

姓名：真名不详
生日：7月4日
年龄：33岁（94年时）
身高：187cm
体重：81kg
血型：B型
国籍：澳大利亚
职业：南镇组织中的干部
学历：不明
喜爱的食品：鱼子酱、鹅肝馅饼
讨厌的食品：廉价食品
喜欢异性的类型：因为对自己的心有隔阂而在傍晚呻吟的女子
尊敬的人物：没有
竞争者：最近在组织内晋升很快的年轻人
喜爱的名言：是狼则生，是猪则死。
喜爱的音乐类型：布鲁斯

Mr.BIG ～龙虎之拳2(1994)

故事

作为支配南镇的组织中的一员的Mr.BIG，在组织内部的地位与吉斯是相同的，而且是与其对立的。Mr.BIG参加过战争，并且曾在某部族中学习过棒术，在游戏中他就是使用棒术格斗技的。

在"龙虎之拳"中将坂崎百合"诱拐的人就是他。在"龙虎之拳2"后，因为接到一张被称为"格斗之王"大会的招待状，Mr.BIG被卷入了一场旷日持久的战斗中。

打倒吉斯之后的Mr.BIG，在南镇中还有人敌得过吗？



强者的证明

验证1 攻击力

Mr.BIG的通常技与必杀技并重，没有威力特别强大的必杀技，一般都很平均，超必杀技也不比其他角色强力。但是他的隐藏必杀技"暴乱之矛"令人防不胜防，若击中对手，会给其毁灭性的打击。

验证2 防御力

Mr.BIG的防御力在这个游戏中是数一数二的。比如说，坂崎良在气槽满的状态时发虎煌拳，只要5个就可将百合打死，而铁木真则只剩1点体力，Mr.BIG则会剩下少量的体力，他的防御力是与杰克·特纳相同的。

验证3 速度

移动的速度是在平均线之下的，如果与坂崎百合比则显得太慢了。在前冲时是利用前滚翻接近对手的，但是凭他滚翻的速度若要让对手感到意外则显得慢了一些。

所以，他的攻击和移动速度都是在平均线以下的。

验证4 难易度

Mr.BIG的攻击力与速度都很一般，只有防御力高，作为首领角色来说，这样的能力值是不够的。当他作为CPU角色出现时，各角色攻略他的形式都比较简单，没有什么难度。但毕竟他的投掷技有七成的把握，所以难易度也不是最低的。

验证5 组织力

与吉斯处于同一组织的Mr.BIG，别人给他的组织能力的评价是与吉斯相同的。

但是，与吉斯不同的是，他对部下不十分信任。一次，杰克成为他的部下，但是这两个人其实是互相憎恨且合不来……

综合评价

只有一般的攻击力和速度，虽然防御力高，但作为CPU角色时攻略形式却十分简单，可他却不是中BOSS……

从以上的种种验证来看，首领角色应该是强力的，不应该是平凡的。从某种角度来说"龙虎之拳2"中是没有真正的首领角色的。

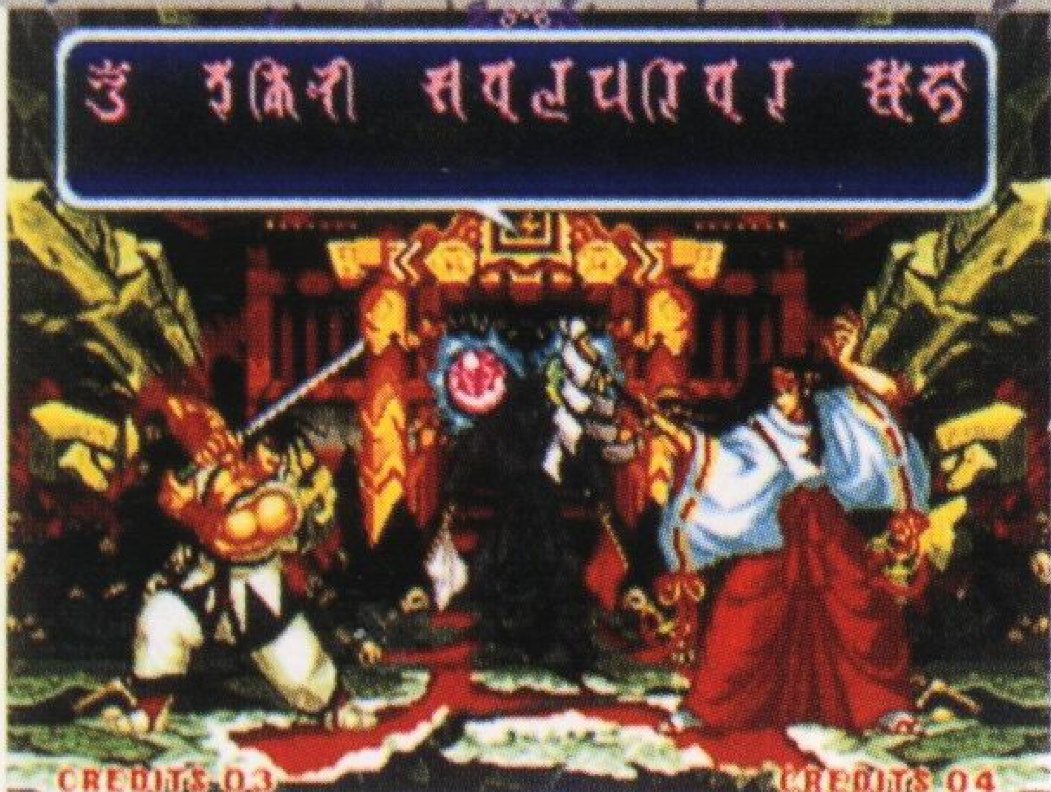


中了五发"虎煌拳"居然还有这么多体力，可见防御力之高。

头目数据评价表

项目	评价
攻击力	C
防御力	A
速度	D
难易度	C
组织力	A
综合	C

※头目数据评价表中有S～E六阶段的评价，越接近S则越优秀。



水姬那迷一般的台词，据说是食人鬼的祈祷的词名

水姬的台词解说

水姬在与对手对战之前，会念一些台词，但许多人都不知道那些神秘的字符都有意味着什么。

其实那些都是梵文，是公元前800年时印度的商人之间所使用的文字。

其中最重要的台词是什么呢？那就是荼积尼在乞求神灵守护时念的“真言”（咒文）：“南莫三满多……”，那些神秘的梵文就代表这个意思。荼积尼是夜叉、罗刹中的一种，如果得知有人在6月以前死了，就会将那人的心脏吃掉，是个食人鬼。乞求这样的神灵守护自己，足见水姬的恐怖。

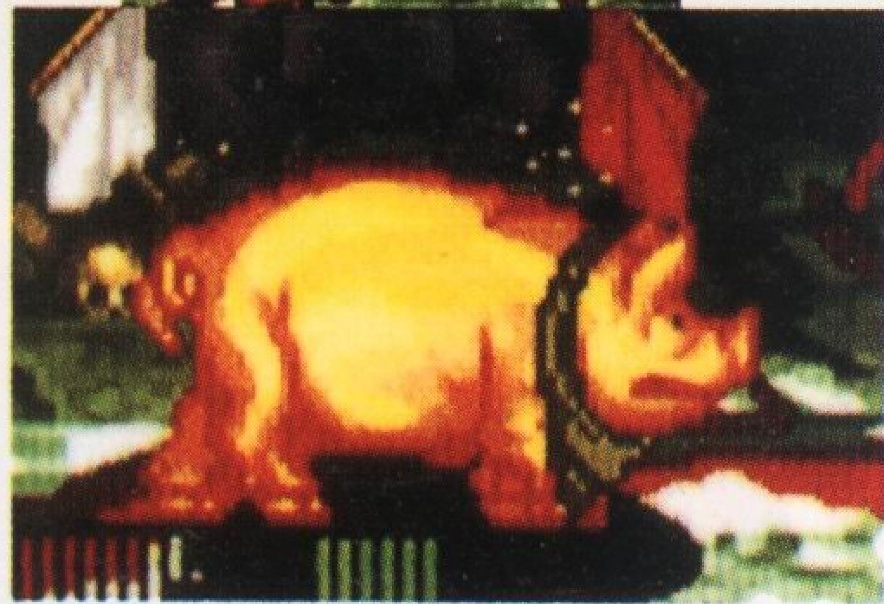
在水姬的必杀技中，有能让对手姿态改变的技巧，而实际的变化则要根据角色的不同产生微妙的变化。

你会变成猪

例如霸王丸会变成一头普通的猪，夏洛特和娜可露露就会变成系着缎带的猪，而查姆查姆会变成猴子，其他角色也都会有形形色色的变化。



这不是查姆查姆带的那只猴子吗？



半藏则会变成带着面纱的猪。



加尔福特则会变成那条狗。

水姬的一些设定

说起来，水姬只是作为一个精神体（灵体）而存在，在“真·侍魂”中被美洲鬼（或称美洲姬）附体而在现实世界中显现。下面就为大家作一个水姬与美洲鬼关系的流程图，让大家有个清楚的认识。

水姬

约一千年前，水姬出生在隐岐，由于家境不好，为了养活家里的人口，家人把她遗弃在一条船上。希神“美食”对于遗弃婴儿是非常憎恶的，他要给予水姬不死的肉体。与“美食”签定契约的水姬变为不死化的人。

在下北半岛·陆奥湾中漂流的小船被人发现，被遗弃的婴儿获救了，村民们给她起名叫“水姬”，并扶养她长大。

水姬在恐山吸收了灵力而成长起来。

13年后，水姬积具了一定的灵力，在村边的一个水池旁正式与“美食”签定契约。

得到了“美食”之力后，她改名为“罗将神·水姬”，经过了数百年的岁月，期间世界中灾祸不断（在这期间，水姬交换了许多次身体，虽然她签定的是不死的契约，但要使力量不断增长，但也要夺取他人的肉体、吸收别人的灵魂才行。

在三百年前，由于当时取得的身体达到了界限，又没有发现新的合适的身体，水姬一度在恐山过着休眠的日子。

美洲鬼

在二百几十年前，美洲鬼在度会（现在的伊势）出生。

12岁时成为有名的歌舞姬，令许多观众着迷。

16岁时觉醒了神通力，渐渐感到舞蹈虽然能令人们着迷，但是只有魔物的魅力能令人如痴如狂，完全拜倒。

25岁时得知水姬的存在，于是就思考如何才能用平和的方法，并借助魔力将封印在恐山的水姬放出来。

但在二百年前就休眠的水姬，早已想找合适的身体，她借助魔力附在美洲鬼身上，自己的能力也有所上升。

在一百几十年前，由于黑暗势力的减弱，水姬被封印起来（实际是水姬自己将自身封印了起来）。*1

三十几年前，水姬休眠灵体被花讽院和仲与黑子的一踢影响了。*2

天草四郎时贞的出现使暗黑活动活性化，这促成了水姬的觉醒。

*1 即使水姬不进行抵抗，要施放封印她的法力，也要几十个僧人的性命。

*2 处在被封印的状态中，虽然肉体是不可能出来的，但灵体却可以自由自在地活动。

攻略!!

打倒水姬!



飞行道具与移动的连系。飞行道具能对手封在角落里。

首先要了解水姬的行动方式。在中距离范围内，水姬会使用长距离的下段抓、下蹲重斩和下段飞行道具攻击对手，所以蹲防是基本的。还要注意她那些迅雷不及掩耳的移动技和之后的摔投技，她的投技非常的严密，没有大的破绽，而且不好防，所以要在这方面予以高度重视。不要以为投技的威力低，它给你造成的重创是不可忽视的。

另外，她还有形形色色的飞行道具攻击对手，但防御这些东西不成问题。但有时她若使出了飞行道具之后，再连接一招“意念传送”，这种时候她一定会从你背后出现，井垂直起跳，这时可加上重重一击。所以当看到她用飞行道具接“意念传送”，就可以用投掷技来狙击水姬，但要小心她用垂直起跳来回避。

当水姬处于大怒的状态时，几乎一定要使用武器击飞必杀技，这时就只好防御来等待她怒意消除了，下面就分头说起，每个角色怎样对付水姬。

霸王丸是使出奥伪·旋裂斩做假飞行道具，然后马上跳跃重踢接站立重斩。

右京是用下蹲中斩牵制，并辅以跳跃重斩迎击。

娜可露露没有牵制技，要蹲防等待对方跳起来后，用跳跃重斩迎击。

夏洛特用下蹲重斩狙击，当水姬起跳后用站立或跳跃重斩。

狂死郎是用下蹲轻斩牵制，并用跳跃重斩迎击水姬的跳跃。

王虎重复用跳跃重斩对付水姬的跳跃。

幻庵用下蹲中斩牵制，并用近距离站立重斩和跳跃，重斩对付水姬跳跃。

加尔福特和半藏用分身技加指令投技就能轻松获胜。

牙神重复用跳跃重斩对付水姬跳跃。

查姆查姆用下蹲中踢牵制，用站立或跳跃重斩对付水姬，跳跃。

和仲用下蹲轻斩牵制，用下蹲重斩迎击。

地震用下蹲重斩就可以了。

锡克尔重复用跳跃重斩对付水姬跳跃。



如中了死神的飞行道具，操作就会逆反。

首领角色列传

SNK游戏中的首领虽然也都是一个个的大坏蛋，但他们却也有各种复杂的人格及心态，也有值得尊敬的一面。比如他们的那种武道家的衿持，不到最后就绝不出手，要不怎么叫“关底”呢……在这两页中，为大家介绍在“真·侍魂”中登场的最终首领——罗将神·水姬。

罗将神·水姬——真·侍魂(1994)

没有能够完全将她制服的办法，她的任何一击都非常强，在强悍首领的名单中，能够与她并列的角色，在印象中很少很少。这就是水姬。

游戏本身的难度就非常高，再加上与其它游戏相比更强的一击的威力（尤其是重斩）感觉不是在一个阶段上的力量，稍有不慎，小命休矣。因此水姬是那时SNK格斗游戏中头目角色中最强的。她对对手的任何行动都有超反应，能用打倒她的固定方法几乎是不可能的，SNK在以后的格斗游戏中，越来越把头目角色塑造得强悍和霸道。

水姬是侍奉希神“神食”的巫女，当“神食”复活之后，破坏与杀戮就会接踵而至。

顺便说一下，她带的幻兽的名字叫破怨。



这时水姬灭亡的瞬间，她会变成骷髅而消失。



罗将神·水姬

PROFILE

武器名：水乡的玉串
流派：言魂邪灵之法
生日：1？？？年5月7日
年龄：25岁（94年时）
出生地：隐岐
血型：AB型
身高：5尺5寸
体重：13贯
三围：88 58 90
兴趣：横笛
家庭成员：父
宝物：神兽镜
喜爱的东西：毒蛇
讨厌的东西：真正的黑暗
关于什么是剑道的想法：毁灭之道
尊敬的人物：（希神）美食
特技：美食的调教
平和时的想法：可叹的苦恼
喜欢的类型：住在魔界中的人
如果在现代社会是她将是：社长秘书

强者的证明

验证1 攻击力

水姬不愧是头目角色，她的攻击力非常高。以攻击力高而著名的霸王丸的远距离站重斩，在游戏中设定的攻击力为37，而水姬的远距离站立重斩的攻击力为40。而她的武器破坏必杀技能够夺得对手体力的一半儿，虽然还达不到象“97格斗之王”中大蛇那样能打掉对手90%的超必杀技，但不可否认她的攻击力还是很高的。

验证2 攻击力

水姬的防御力在游戏中很普通，她的气绝值与娜可露露是一样的。在其他格斗游戏中，头目角色无论受到多少次攻击，体力损耗有多大，也很少会出现完全气绝的情况。所以水姬的防御力在头目角色中是很低的。虽然说她穿着巫女的衣服，可以当作防具来看，但并没有因此而提高多少防御力。

验证3 速度

水姬通常的前进、后退的速度并不是很快，假如娜可露露的移动速度为10的话，那么水姬则只有6。但是水姬的前冲速度异常迅速，作为CPU角色时，她的前冲辅以摔投或重斩两种技巧，令人防不胜防。

能穿着和服裤裙前冲，水姬也真不简单……原来，她的身体是一名歌舞妓的。

验证4 难易度

不论将水姬称为有趣的头目，还是称为残酷的头目，不能否认，攻略她的难度是相当高的。

猪、猿、犬、都是对手会被施咒变化的，还有可令对手上下左右操作反转的咒缚，这些都是一些妨害对手精神的技巧，令对手的怒槽经常处于MAX的状态，但这也许成为难度升高的一个原因吧。

综合评价

水姬在游戏中是一名很强的角色，再加上通过前述，游戏的难度本身就比其他格斗游戏高，头目角色再那么强，所以综合评价当然就很高啦。但是因为水姬防御力低的缘故，所以不能得到完美的结果，有弱点当然就不完美啦。

关于将她设定成希神“美食”的侍女这件事，在其它的游戏中是很少见，这样设定的头目角色的。



体力值一点儿都没有减少，确实很强啊！

头目数据评价表

攻击力	防御力	速度	难易度	综合
A	D	C	A	B

强者的证明

验证1 攻击力

卢卡尔·伯恩斯坦异常高的攻击力，就是强者最好的证明。虽然你可以通过熟悉他的一套路来对付他，但只要有破绽就会遭到他强力的攻击而一命呜呼。其中，当卢卡尔·伯恩斯坦的POWER槽在满值时，一招“灭族切割”就可以将对手致死。

验证2 防御力

卢卡尔·伯恩斯坦的防御力也非常高，不要说普通技了，就算是许多连续技都很少能令他气绝。而且CPU几乎对任何攻击都可以完美的解决。比如当对手跳跃时则用“灭族切割”来迎击，利用“暗黑障壁”将对手的飞行道具弹回等等。

验证3 速度

卢卡尔·伯恩斯坦的移动并不比通常的速度快，只有作为突进必杀技的“上帝保佑”还具有速度感。但是这一招容易被别人防住，此为卢卡尔·伯恩斯坦的大弱点，而且迅速向后跳也可以躲开这招。他的前冲迅速非常高，要想识破他是否要接近则几乎不可能。

验证4 难易度

在以上的三个验证中可以看出，攻略卢卡尔·伯恩斯坦的难度是非常高的，即使对手的体力处于领先的状态，也有可能被其一发逆转。前冲之后接续摔投，在远距离或一定距离时边发烈风拳，虽然与一般人的套路差别不大，但若要打倒他，可真是难上加难。

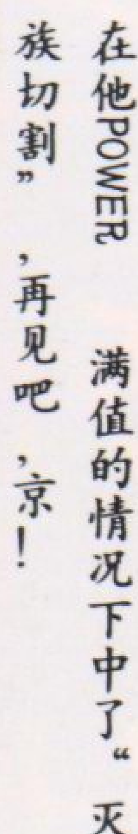
验证5 组织力

在“94格斗之王”中作为世界顶尖的武器商人的卢卡尔，手下几乎没有对其不信任的部下，虽然感觉上还是不及组织力超群的吉斯，但也有很强的组织力。在游戏中作为头目存在的他，对自己下达的任务就是要对“任何事都认真对待”。而且，他还拥有战舰等东西，其财力也是不容忽视的。

综合评价

超强的攻击力是卢卡尔·伯恩斯坦的最大的杀手锏，假使他其他要素的评价都很低的话，他的攻击力也可以为综合评价来拉分。

对于认真对待每一件事的人，是可以轻松简单地打倒对手的。从数值上看防御力不是最高的，但卢卡尔·伯恩斯坦完全是攻击代替防守的人。



在他POWER满值的情况下中了“灭族切割”，再见吧，京！

头目数据评价表

攻击力	防御力	速度	难易度	组织力	综合
S	A	C	A	B	A

（这是认真得出的结论）

攻略!!

打倒卢卡尔·伯恩斯坦！

①在他认真对待之前

这是对全部角色都适用的套路。向前跳跃并防住上升的强力攻击（或令其击空）之后在着地的同时使出投掷技，并可以利用着地时双方紧贴着的状态的机会，进行一些调节。

在追打到画面边缘时，有时在双方紧贴的状态下，可以回避卢卡尔·伯恩斯坦的一些攻击，这时就可以使用投掷技（或无敌技）来进行反击，这也是很有效的。而当卢卡尔·伯恩斯坦从地上起身后，你立刻要回避他的攻击就可以了。

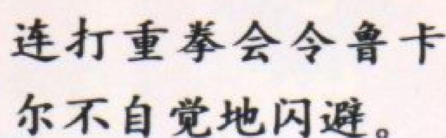
②当他认真对待的时候

当卢卡尔·伯恩斯坦把礼服脱掉时，就说明他在认真对付你这个对手了，这时的攻略法是有好几个的，这里推荐用下蹲重拳连发的招数。只要没到极限，就只管重拳连发好了，在这期间内，只要他前冲，就会吃到一记重拳。击中他后（击中空中的卢卡尔·伯恩斯坦会把他打得更远），需要向前稍稍走一点儿，之后再蹲下连发重拳。

在双方距离较远的时候，一定要避他的飞行道具，并且尽量不靠近他。这时趁机蓄力。当你蓄力时，卢卡尔一般也会蓄力，如果能在他还未蓄满POWER的时候，迅速跳过去或者冲过去用投掷技或用连续技攻击，可起到较好的效果。

至于使用卢卡尔的话，只要多用“通常技三回——灭族切割”或“跳跃攻击——通常技——灭族切割”这样的连续技就可以了。如果想用突进技的话，一定要看准时机。

鲁卡尔的前冲一定会被重拳击中的。



连打重拳会令鲁卡尔不自觉地闪避。

卢卡尔·伯恩斯坦与黑豹

孤独的战士卢卡尔·伯恩斯坦是不参加任何队伍的，也许别人都害怕他的冷酷无情吧！他唯一的“队友”就是一头他眷养的黑豹。

在卢卡尔·伯恩斯坦场地背景中，他眷养的黑豹就待在那儿。你虽然不能操纵它进行战斗，但只要卢卡尔·伯恩斯坦被人打至气绝（昏迷），它就会扑过来替主人做援护攻击。

在真卢卡尔·伯恩斯坦出现之前，他是不会气绝的，但出现之前是有机会让他气绝的。京的“跳跃重踢—站立重拳—暗勾手抵消硬直”这套连击如果命中，就能让他气绝。不过，别高兴得太早，否则黑豹的援护会将你的得意彻底打破。



在主人有难时，黑豹就会出手！真是最好的伙伴。

首领角色列传

“格斗之王”系列，目前是最为成功的2D格斗游戏之一，它开创了组队格斗之先河，其原创的人物造型也成为最受游戏迷喜爱的，同时，“格斗之王”系列也创造出更为华丽的格斗场景。

在这两页中，为大家介绍在“94格斗之王”中登场的首领角色——卢卡尔·伯恩斯坦。

卢卡尔·伯恩斯坦——94格斗之王（1994）



卢卡尔·伯恩斯坦

PROFILE

格斗技类型：精通所有格斗技的综合格斗
生日：？
年龄：？
出身地：？
血型：？
身高：197cm
体重：95kg
兴趣：收集优秀格斗家的铜像，但这只不过是他的兴趣之一。
喜欢的食物：没有喜欢不喜欢之分。
得意的运动：没有特殊的，无论什么运动都擅长。
最重要的东西：罪恶的心
讨厌的东西：所谓的正义。

故事

“94格斗之王”中的头目角色卢卡尔·伯恩斯坦就是“格斗之王”大会的主办者，他将招待状分别送到各国的强者手中。

以前曾是商人的他，外人只知道他神秘地死了，其实他成为了世界的各黑社会中最具支配力的实力人物。召开“格斗之王”大会的目的就是象强者们夸耀自己的力量，并且将击败的对手制作成铜像。

这个游戏中最后的那条船就会自爆，但谁也想不通他为何会在“95”中又复活了。



他有收集格斗家铜像的爱好，在铜像前他会发出无畏的笑。

卢卡尔·伯恩斯坦的全部必杀技的介绍

●烈风拳

原本是吉斯使用的招数，出招非常迅速，破绽很小，在一定的距离时可打多发。



还是避开的好，不然会被连续击中的。

●上帝保佑

揪住对手的头向前高速突击，然后将对手撞向墙壁的技巧，之后就防御并后跳躲开。但这招如果在远距离发的话，会被对手反击。



当将对手撞向墙壁时，背景上的电脑被砸坏了。

●暗黑障壁

在自己面前竖起一个能源盾，并可将对手的飞行道具反弹回去的技巧。而且除了能反弹飞行道具外，这个盾本身也有攻击判定，对这个盾出手是很危险的。



飞行道具是不能抵消暗障壁的，这是失败的攻击。

●灭族切割

这是无敌的对空技，在上升的过程中是全身元敌的。虽然横向判定也很强，但身体并没有移动，再加上落地后没什么破绽，所以很难对这招进行反击。



在POWER 满值的状态时，只要一招即能致对手死地。

●凯撒波动拳

这就是克劳撒的超必杀技，但卢卡尔只用这招作为普通技来使用。只不过它能贯通普通的飞行道具，而且杀伤力非常大。



这样的招数让人联想到“霸王翔吼拳”。

吉斯全部必杀技介绍

烈风拳是紧贴地面前进的飞行道具，破绽很小。

从名字上就可以看出，烈风双拳是连续打出两发烈风拳的技巧。击出第一发时，先停在身体前，当第二发击出时，再合为一体向前飞去。

上段当身投是对付对手跳跃攻击的一种必杀技，是一项难度较高的投掷技。

中段当身打是对付对手通常的站立攻击的，可以将对手打飞，并补上一记烈风拳。



连打之后还会追加烈风拳的技巧。



这招是对手的不幸，现在已经成了吉斯的代名词了。



一开始可将对手的飞行道具抵消掉。



破绽很小，可以多使用



斗气之刃喷出时，全身处于无状态。



突进后，先打弱拳两次，再打强拳三次。



三发疾风拳同时打出。小跳是发不出来的。



击出后，身体会在空中稍稍后移一些。

疾风拳是跳跃中打出的飞行道具，打出之后吉斯由于作用力而向后飞开一点儿。疾风双拳是疾风拳的三线攻击的技巧。无论任何一条线，都不能避开它的攻击。邪影拳是朝对手突进，命中后用连续拳击解决对手的技巧，被防守后破绽也很小。超必杀技“斗气风暴”是斗气之刃向喷泉一样向上喷出的技巧，可以抵消一切飞行道具。潜在能力“雷葬拳”是雷电从头顶劈落的攻击。最终奥义“死亡咆哮”是十连击的乱舞系连击技，几乎可以夺去对手近一半儿的体力。



最终奥义是向前进的掌连打，最后加上斗气火焰。



攻击判定不仅仅是雷劈的部分，周围也不能靠近。

攻略!! 打倒吉斯!

“RB饿狼传说”中作为CPU的吉斯是非常弱的，全都角色几乎都可能用两种共通的简单方法打倒他。

一种是比较共通的方法。在向前跳跃地时，要早早使出攻击技，诱使吉斯使用上段当身投并落空，这时便趁这个机会用连续技教训他，但如果出招慢了，很可能会招中上段当身投，这是要注意的一点。

另一种就是反复使用具有二次下段攻击判定的按键组合连续技（如B、B、C等）来攻击对手。当吉斯倒地起身时，不会防下段，则正好用下段技。当用上一种方法将吉斯击倒，这可以立即上前使用第二种方法了。

下面介绍一下。各别角色的攻击方法。安迪，先用下蹲C攻击，再用重斩影拳抵消硬直，诱使吉斯使用上段当身投，之后用小跳C攻击，再使连续技，这是非常有效的。在斩影拳后要立即向前方小跳是很关键的。



这样明明踢不到吉斯，但却能诱使他的上段当身投落空。



这样的下段二连击可以反复使用。

吉斯与比利凯恩

比利是吉斯最忠实和最有能力的部下，在“RB饿狼传说”中作为中BOSS登场。比利的目标是替真吉斯把影之吉斯干掉。

虽然主人吉斯在游戏中并非很强，但想打倒他也不是那么容易的。不过，吉斯曾经传授比利一些技巧，本作中比利就有类似当身技的招术。使用三节棍的长度攻击，使敌人不能接近自己，是比利最得意的战法。

与吉斯对战之前，比利会先恭恭敬敬地鞠一躬，这就是比利对上司尊敬的证据吧。


即使是影之吉斯，比利也会对他鞠躬的。

首领角色列传

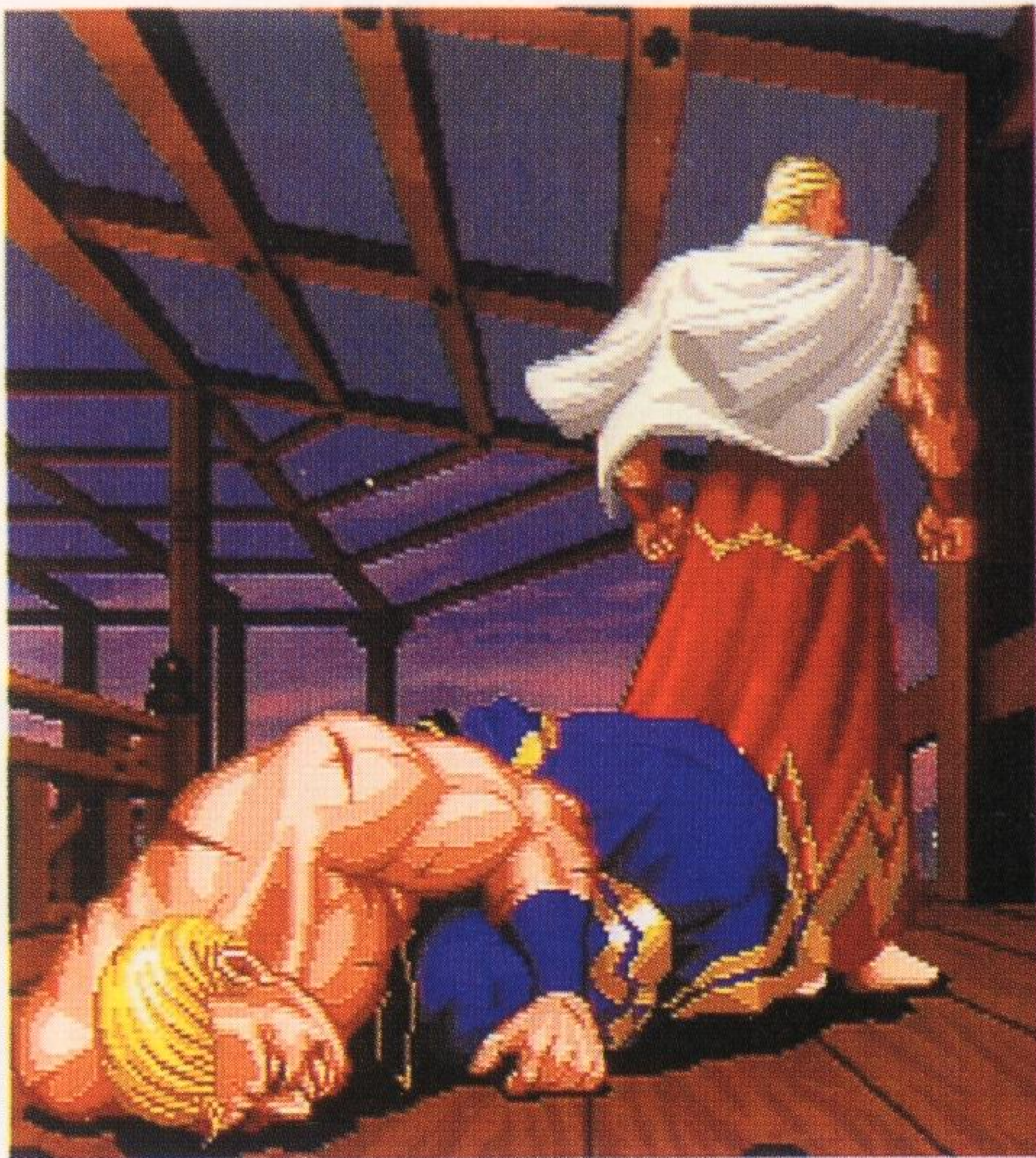
头目角色的"虽败犹存"，令许多格斗游戏一代一代地制作下去说不清们为什么会复活，弄不懂他们能不死。但玩家不想说清，也不需弄懂，只要有新的游戏玩，就皆大欢喜啦。

在这两页中，为大家介绍"不死头目"之最，在"RB饿狼传说"中登场的吉斯·霍华德。

吉斯·霍华德 ——RB饿狼传说（1995）

故事

暗黑街——南镇。这条街的支配者就是吉斯·霍华德。经过几次与伯格德兄弟的战斗，世上充满了他是不死之身的传闻。在"RB饿狼传说"吉斯再次被打败，而从吉斯大厦上摔了下去。可到了在"RB饿狼传说·特别版"中他又恶梦般地复活了。真让人怀疑他到底是不是生物。



将影之对手打倒，这才是南镇的支配者。



吉斯·霍华德 PROFILE

格斗技：古武术
生日：1953年1月21日
年龄：42岁（95年时）
出生地：美国
血型：B型
身高：183cm
体重：82kg
兴趣：对任何事的满足是不一定的。
喜欢的食物：很嫩的牛排
关心之事：自己
讨厌之事：阻碍自己野心的讨厌鬼

强者的证明

验证1 攻击力

必杀技的威力全都很低，只有邪影拳还算比较强，不过也只比"倒跃狙击"强一些罢了。但因为吉斯的超必杀技"斗气风暴"很强，而且连续攻击的连续技既好出又实用，所以从感觉上说，他的攻击力还算比较高。

验证2 防御力

在"RB饿狼传说"中，所有角色的防御值都是一样的。也就是说对手的攻击的承受度，是判断防御力优劣的参照物。吉斯没有无敌时间的对空技，而且他个子很高，很容易中别人的连续技，所以说可以说他的防御力比较低。

验证3 速度

吉斯的通常移动速度是很平均的。前冲技也与特瑞和东丈没有大差别，只不过作为突进技的邪影拳的移动速度则稍稍慢了一点儿。只有在后退时，吉斯才显得快一些，但毕竟还是没有秦崇雷的速度快。也许是他肥大的和服裙裤的影响吧，吉斯的移动速度只达到了平均点。

验证4 难易度

这位头目角色会被全部角色轻松的打倒，而且可以使用共通的套路。而且，这个套路非常得意，几乎不会有任何失误。即使出现了失误，受到吉斯的大造成了重大的伤害，也没有必要着急。总之，攻略吉斯的难易度是非常低的。

验证5 组织力

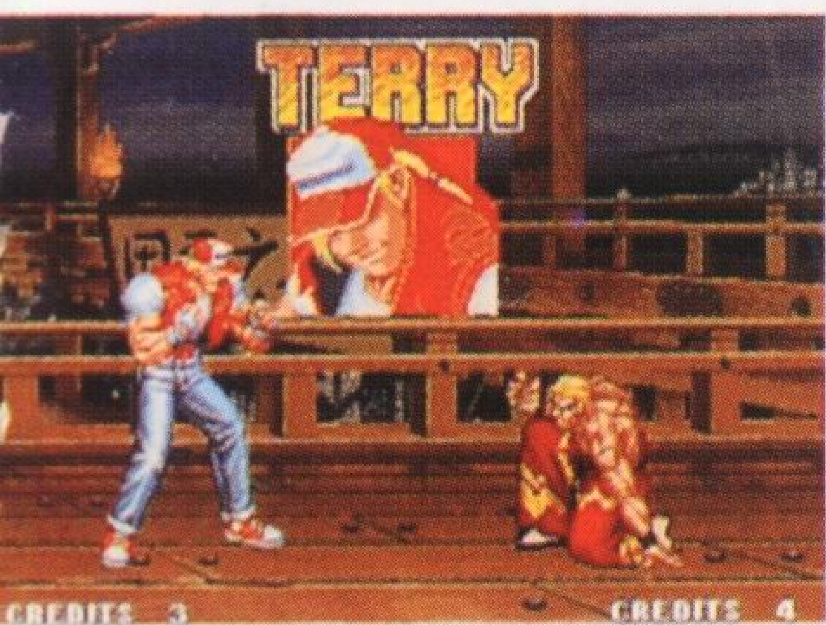
吉斯在南镇中拥有被称为"吉斯大厦"的最高层的建筑，而且这条街中的所有机关和商业都在他的控制之下，几乎所有的警察和政客都被他收买了。而且能将比利这样能干的人收为部下，吉斯的组织力可以说是任何人都比不了。

综合评价

很可惜，"RB饿狼传说"中的吉斯是比较弱的，而且游戏最初说可以让游戏者随便选用。并且，作为头目角色登场的吉斯，其必杀技的威力与性能都与普通的角色并没有大差别，作为头目角色怎么能这么弱呢？

头目数据评价表

攻击力	防御力	速度	难易度	组织力	综合
B	D	C	E	S	C



简单的攻略方式就可以将这个很弱的头目打败。

盖尼茨的讨厌之处！

① 前冲（冰河）后接“暗之恸哭”

前面说过，这是盖尼茨接近对手的行动方式。

原本以为他会一步步地接近，可突然他就会冲过来，使出那招，口中还念念有词道：“说再见吧！”对于这招，作为游戏者是不容易看破的。

如果你在中距离时想用飞行道具打他，他就会在你击出飞行道具的动作中，使用“冰河”进行传送，在你还处于硬直的状态中，又念念有词道：“说再见吧！”，并使出超杀投。当然，如果他的行动方式，问题就不大了。



“想尝尝我的‘毒蛇击’吧！”

“没用的！你快点儿祈祷吧！阿门！”

② 你能不能换换新花样？“腕电、真空波”连发！

这是他在一定距离时所采取的行动。如果你与盖尼茨分别在画面的两端，大体上他除了蓄气外，就会一边说“就这里吧！”，一边连发“腕电～真空波”。

第一次玩时，会被他那随机出现在各处的龙卷风弄昏了头，你只想趁龙卷风停止时冲过云或跳过去，但这几乎不可能接近他，cpu只管独自连发他那龙卷风。其实只要在一开始就退到版边，就会减少被“腕电、真空波”伤害的程度。



“嗨，别老躲在一边，我冲过去你就惨了！”

“想死也不用这么急，送你个龙卷风，去上黄泉路吧！”

③ 不死

前面多次讲过，不管你用多狠的招来打他，他的体力也只失那么多。就象草雉京大蛇薙这样大威力的超杀，也只能让他损失1／5的体力。

如果要打倒盖尼茨，需要草雉京近距离打13下重拳，这可是一个极大的挑战，用俗话说就是“太难了！”。



被大蛇薙击中的盖尼茨，仅仅掉了这么一点儿血。

攻略!!

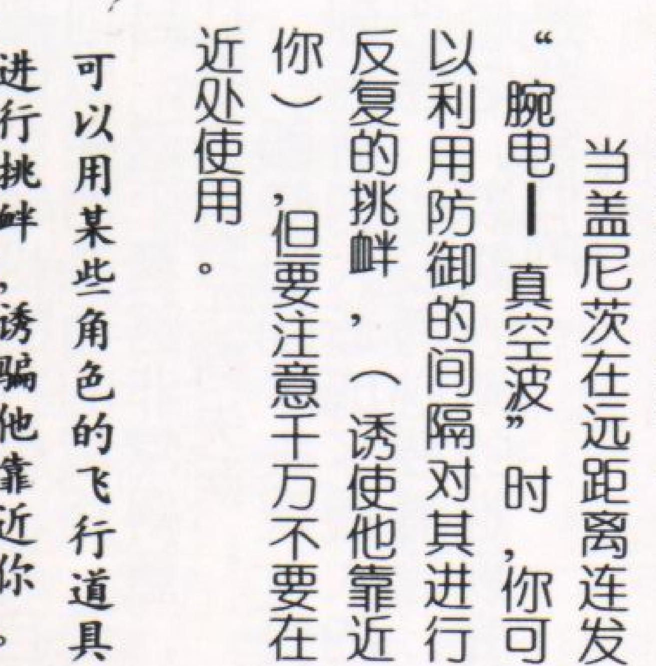
打倒盖尼茨！

CPU控制盖尼茨时，当防御住跳跃攻击时，对于下段攻击却只会站立防御，利用这条特性，全部角色都可能用共通的方法交替了打倒。



为什么只会站立防御呀牧师，脚下难道不用防吗？

当盖尼茨在远距离连发“腕电— 真空波”时，你可以利用防御的间隔对其进行反复的挑衅，（诱使他靠近你），但要注意千万不要在近处使用。



可以用某些角色的飞行道具进行挑衅，诱骗他靠近你。

那么，当盖尼茨接近你时，反击的机会就来了，利用小、中跳跃，让他进行对跳跃攻击的防御，就在这一瞬间用下蹲重踢（或各角色用下段技作起始动作的连续技），盖尼茨必定吃这招而倒地。以后，就可以反复利用其起身时进行跳跃加下段攻击。



当他跳落的一瞬间，就可以用对空技迎击他。

盖尼茨使用法

在CD版中，盖尼茨其实是可以作为角色来使用的。

但是很遗憾，作为普通角色来被游戏者使用的盖尼茨，是要比CPU控制的他弱很多。具体表现在“腕电真空波”的攻击力低，就连“暗之恸哭”也只有原来2／3的威力。不过，超必杀技不仅仅只在能量槽满值才能使用，当体力槽呈红色状态时也可以使出超杀的特性并没有变。



只要按下面的方法输入成功的话，盖尼茨就会出现。

使用的指令

在角色的选择画面住START键，之后，按序按←+B、→+C、←+A、→+D。



龙卷风只有这种程度，难道力量下降是宿命吗？

首领角色列传

游戏中的一般目的都是要打倒邪恶的头目，解救云云众生等等。但为什么头目是邪恶的，是怎么邪恶的，可能大家没有注意过。其实，许多头目本身并不坏，只不过被某种强大的邪恶力量所利用，大家可以从许多首领角色的优秀的品质中窥到这一点。在这两页中，为大家介绍“96格斗之王”中登场的首领角色——盖尼茨。

盖尼茨 96格斗之王(1996)



盖尼茨 PROFILE

格斗技：大蛇之力（主要是利用风）
生日：7月20日
年龄：41岁
出生地：不明
血型：不明
身高：193cm
体重：88kg
兴趣：攀岩
喜欢的食物：蘑菇料理（特别是松蘑）
得意的运动：帆板冲浪
最重要的事：忠诚心
讨厌的事：愚蠢的人类

盖尼茨是在“格斗之王”大会中首次登场的“大蛇四天王”之中的一人。他那“刮狂风的风之盖尼茨”的威名天下皆知，必杀技就是利用风来攻击对手的。盖尼茨之强是显而易见的，在对战之初，就可以从他的反应中看出来。他的那招发生龙卷风的“腕电真空波”能够在任何距离威胁对手，而具有超群的发招时机感。如果对手在一定的距离中使用飞行道具的话，他立即会用“冰河”传送至对手面前出现的瞬间，超杀；“暗之恸哭”已经起动，对手会被子这个超杀投打得很惨。另外一个就是他的防御力是极高的。无论什么样的技巧，都不能对他造成极大的伤害，他的体力惊人的充沛。而且不论损血有多大，也不会令他气绝。盖尼茨强大的神髓就是有了以上两点，特别是第一种刮龙卷风的招数，是很烦人的。虽然这名头目的一发威力并不大，但是却不能很简单地找到他的弱点。



ゲーニッツ
「いえ、召されるのです。

最终，盖尼茨会随风而逝

强者的证明

验证1 攻击力

他的攻击力很低。的确，就连超杀“暗之恸哭”最多也只能打掉对手1/3的体力，与其他格斗游戏中的BOSS相比，显然是不及的。但是即使在气槽并未满时，但体力槽已经变红，他还能使出其他的威力颇高的超必杀技，这是要特别一提的。

验证2 防御力

盖尼茨的防御力非常高。任何攻击都不会让他损失特别多的体力，而体力再怎么损失也不会气绝，他对气绝的耐久力是超群的。不仅如此，他对气绝的回复值也非常高，即使在中了对方的连续技中，气绝值也可以迅速回复。所以，想令他气绝太难了。除了数值以外，他那招铁壁一般的“腕电·真空波”也会让你无法接近他。

验证3 速度

他拥有很快的前冲和瞬间传送的技巧“冰河”。“冰河”出现时破绽较大，而且出现的位置没有变化，这是它的弱点。但当对CPU时，它往往在对手出招后的硬直时间里使出“冰河”。他前冲的破绽与“冰河”同样也比较大，但在这两招之后使出“暗之恸哭”却是非常严谨的连续技。

验证4 难易度

攻略的方法比较简单。CPU控制的盖尼茨一定会防御跳跃攻击，之后对下段攻击也只会采取站立防御。那么，全部角色就可以用这样的方法：当打倒他后，马上跳跃攻击，再用下段攻击，如此反复就可以了。由于盖尼茨不具有一发逆转的攻击力，所以用上面的方法攻略，几乎不会失手。所以他的难度很低。

综合评价

防御力高、反应迅速，对于初学者来说盖尼茨是个强敌。但他并不是真正的强者，如果要说某个头目如何之强，不论片怎样攻略难度的高低与否都是很重要的。基于这一点出发，对盖尼茨做出的综合评价只能是很普通的强。虽然除难易度以外，盖尼茨的其他都很优秀，但他却缺少象卢卡尔那样一发逆转的攻击力。



在盖尼茨的攻击中，最恐怖的就是这招“暗之恸哭”，最好别被它击中。

头目数据评价表

攻击力	防御力	速度	难易度	综合
C	S	B	D	C

克劳撒的讨厌之处！

CPU控制的克劳撒只有一点讨厌之处，那就是他的潜在能力“瞬杀风暴”。当体力槽在一半以下能量槽处于满值这样严苛的条件之下，“瞬杀风暴”才可以使用。当CPU控制的克劳撒处于这样的状态时，是比较危险的。

原因是，“瞬杀风暴”是一种作为必杀技的投掷技，这招的适用范围异常的宽广，使用的机会非常多。当CPU能够使用这招时，对手几乎任何必杀技都会被这招吸过去。所以，当克劳撒处于能发出潜在能力的时候，最好不要靠近他。



“瞬杀风暴——噢，让你看看我的实力！”



P·POWER　的克劳撒是危险的，还是老老实实防御吧！

攻略!! 打倒克劳撒!

全部角色都可以用那个赖招，先让跳跃攻击落空，落地后再立即对克劳撒进行摔投。

具体的方法是：当一开始就走近克劳撒并跳跃，只要很早就进行跳跃攻击，一般都会落空，也就是被克劳撒防住了，而当他还处于硬直状态时，你已经落地可以进行投掷了。然后当克劳撒起身时，再用跳跃攻击落空加投掷投来反复。如果有指令投的角色则效果更好了，没有的话用普通投技也不要紧。

需要注意的当克劳撒在版边时，起身后会用“战斧踢”，这时的命中率会很高。所以当追击到版边时，可以稍等一下再起跳，使用故技。

补充一点：弗郎哥还有另一种方法可以击倒他。蹲下等待，当克劳撒走近时，下蹲C—抵消技黄金轰炸，令克劳撒处于防御状态；当冲过去时，克劳撒会使用当身投，但是会落空，趁这个空当，就可以用连续技来解决问题了。如果克劳撒不用当身投，就还用下蹲C，直到他用为止。

当舞的投技击中克劳撒……





可以连续超必杀忍蜂，会给他很的损伤。



下蹲C后接黄金轰炸，克劳撒会处于防御状态。



这时他如用当身投的话一定会落空，这时就可以用从A开始的连续技了。

十成的狙击

虽然克劳撒很弱，但还是拥有这样不一般的技巧，这里为大家介绍一个在一定状况时，“瞬杀风暴”有十成把握命中的方法。

在对战中，用“瞬杀风暴”狙击对手的机会很多，但并不是总能成功。其实，只要知道当对手在克劳撒连续攻击的压迫下会采取什么样的行动就好办了。

有的对手，当碰到这种情况时就会采取倒地回避的办法，在其进行回避时，就可以用“瞬杀风暴”来对付他了。

●跳跃C→近距离站立C·C（2段）——抵消技战斧踢（↓移动）瞬杀风暴。

用“战斧踢”将对手击倒，然后用后冲进行线移动，这时对手会进行倒地回避，在对手转移的时候，就可以使用“瞬杀风暴”教训他了。如果还不能使用潜在能力时，也可以用“危险情侣穿越”来攻击。

先用战斧踢将对手打倒。





害怕起身时遭到攻击的对手在进行倒地回避，可以利用线移动。



对手还在转移时，就使用“瞬杀风暴”将对手吸过来。

首领角色列传

许多头目角色，不仅仅作为一名无敌的勇士而被人敬畏，更因为他们的品格。虽然有时迫于不得已的原因而伤害了他人，但他们决不屑于用那些卑鄙小人所使用的无耻技俩，而是通过实力下面与敌人交锋。因为在他们看来，只有阴沟之中的鼠辈，才会因为干了一些偷鸡摸狗的事而喜不自胜。

在这两页中，为大家介绍在饿狼传说特别版之中登场的头目角色——沃尔夫冈·克劳撒。

沃尔夫冈·克劳撒——RB饿狼传说·特别版（1996）

克劳撒除了在“RB饿狼传说”之外，还曾在“饿狼传说2”和“饿狼传说·特别版”中作为头目角色登场。这次我们就将最新作“饿狼传说RBS”中的克劳撒挑出来，为大家作介绍。

一开始，还认为克劳撒属于较强的那一种，但最后得出的结果可以肯定的说，他实在太弱了。在这个游戏中，如果与克劳撒对战都会输的人，那么他的格斗技术就有必要做个检讨了。

他的潜在能力“瞬杀风暴”的威力比较高，但除此以外，他没有比其他头目角色更突出的地方。他没有在其他格斗游戏中常能见到的，头目角色在由CPU控制时有独特的反应，打倒他的确是很容易的。

这名角色的设定是名门施特罗海姆家的当家人，是吉斯同父异母的弟弟。但吉斯自从“饿狼传说2”中就不在了，直至接到了“格斗之五”大会的接待状后，才再次出现。克劳撒的年龄是不明的，从外表也看不出来他比同父异母的哥哥吉斯年轻。

一只手拿着盛白兰地的酒杯，一边观看喜歌剧，是他给别人留下的印象。



克劳撒为何会发怒呢！？就在克劳撒之后……



沃尔夫冈·克劳撒 PROFILE

格斗类型：综合格斗术
国籍：德意志
职业：施特罗海姆城的城主
生日：不明
年龄：不明
身高：200cm
体重：145kg
血型：A型
兴趣：收集中世纪的古董
喜欢的食物：滴血的牛排
讨厌的事：虚荣、虚构
最重要的事：骑士道精神
得意的运动：对运动是万能的，没有兴趣问题
喜欢的音乐：古典音乐
特技：全部的赌博技巧

强者的证明

验证1 攻击力

克劳撒的攻击力在头目角色中是比较低的，潜在能力“瞬杀风暴”和三级的超必杀技“帝王波动拳”虽然一击能夺取对手3/5的体力，但“瞬杀风暴”的使用条件过于苛刻，三级的“帝王波动拳”又只能在很短的时间内才能使用，而他的隐藏潜在能力给人的感觉就象组合的连续技一样，所以他的攻击力并不理想。

验证2 防御力

如果说他的防御力不低是没有说服力的。本来这个游戏本身虽然将他的防御力设定得较高，但游戏中全部角色的防御都是一样的，所以分不出高下。

验证3 速度

如果撒开数值不看，克劳撒的当身投可以看作是对其没有强力对空技的补充，对于对手的小跳跃，则可以用拳来进行追击。

是理所当然的。战斧踢的速度虽不算很高，但它还比较容易击中对手，而且是除了指令投以外不会受到反击的优秀技，但它不能对付利用线移动逃跑的对手。不过，攻击范围长可以弥补一些速度慢的不足。

验证4 难易度

在CPU能够使用潜在能力的状态时，就多少有必要注意一下。一般来说，只要在跳跃攻击时被克劳撒防住，然后在落地时就可以使用投掷技。对CPU彩这样的办法虽然有些可耻，但却是很有效的。除此以外，各角色还都有形形色色的办法，比如用连续技狙击他的普通跳跃等。是不是他强壮过头反而变弱？？

综合评价

通过以上验证，各项都那么弱，综合评价当然只能是很低的。虽然不见得是格斗游戏的头目角色中最弱的，但也的确是非常弱了。控制他时，隐隐会觉得有恶梦般的感觉。

唯一注意点就是他潜在能力。虽然不致于一击必杀，也是一种能一发逆转，致对手于死地的。但总体为讲，就算是初学者，也能在2回之内将他打倒。



适当的跳跃之后就可以用投掷技了。

头目数据评价表

攻击力	防御力	速度	难易度	综合
C	D	E	E	D

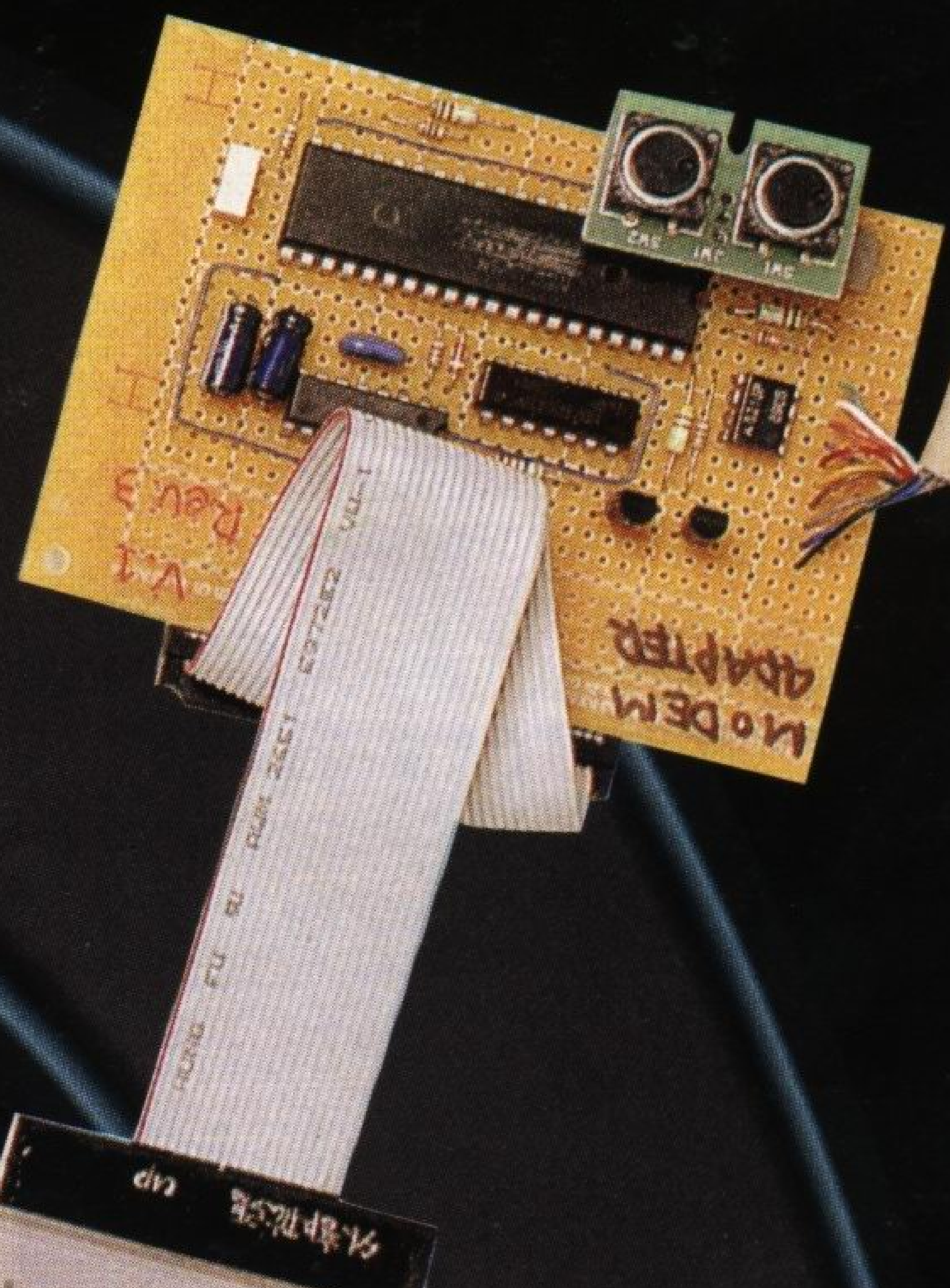


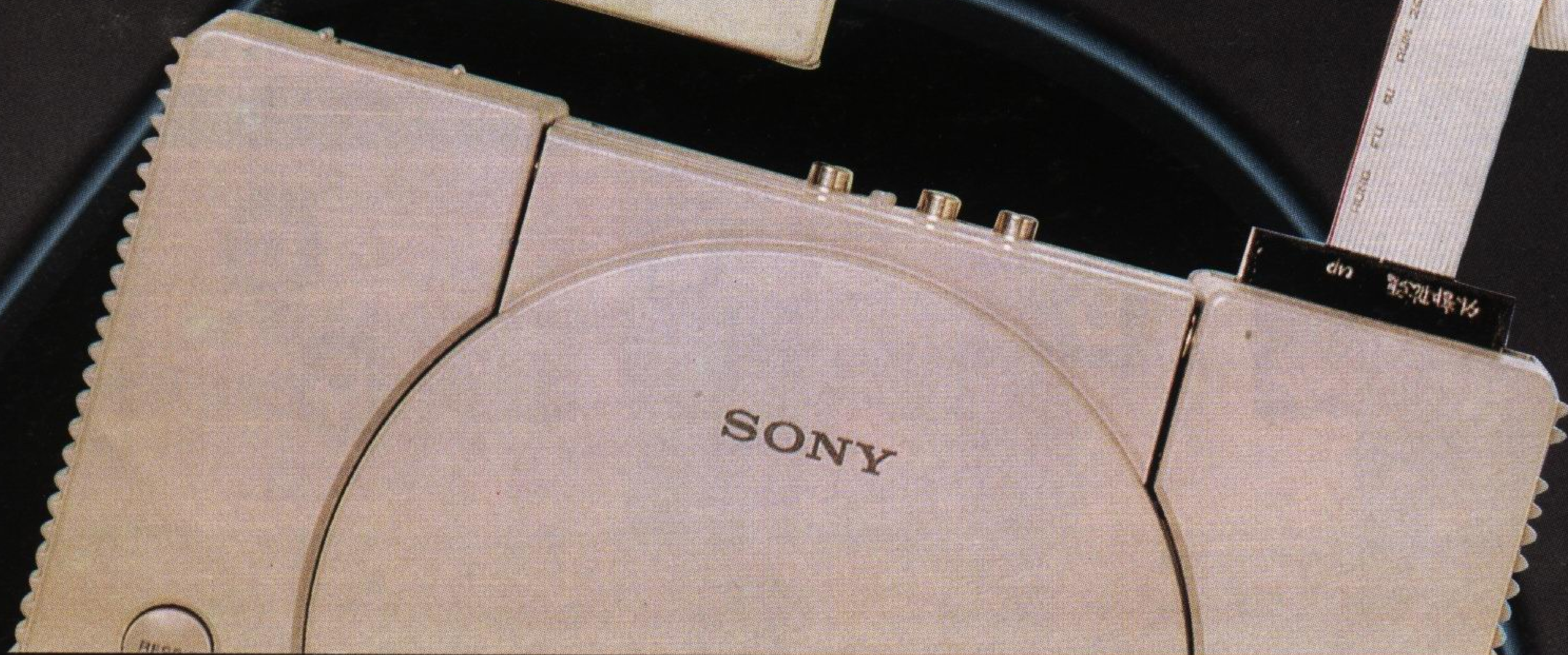
海内存知己

——通信对战的奥秘

现在正是通信的年代。INTERNET、移动电话及各种不断涌现出的高科技似乎都成为了通信时代最具代表性的代名词。而永不落伍的游戏界也进入了通信对战的时代，作为主力机种的次世代主机——SS和PS均有通信对战，尽管在中国还不普及，但随着时代的发展，有一日与远方朋友对战《武士之刃》(ps)或《电脑战机》(ss)是100%可以实现的，那时“天涯若比邻”对于PS及SS玩家来说就不单单是句口号了……







在游戏中通信所占的地位是什么？

与不在身边之他人取得联系的方法就是所谓的通信

现在，电脑业界最流行的话题便是INTERNET。由字面上来解释，便是全世界性的通信网络（详见后文叙述），而通信到底是什么呢？

普通来说通信可以用下面这句话定义之：与不在身边之他人取得联系的方法。在古老的原始时代中，人与人之间要想知道彼此的状况，只能使用指手划脚的方式，而这也是一种通信的手段。至于大家小时候所玩过的有线电话（那种用一条线连结两个纸杯子的小玩具），自然也不例外。这种在通信上使用来与对手沟通的工具，就称之为“通信机”吧；若是还不很能理解的读者，就把它想成是电话吧。

现今的电脑，可说没有人装有通信机能的设备了，而这也表示了我们不可能不和他人进行沟通。举例而言，目前几乎每个地方都有人腰间挂着一部俗称为“大哥大”之类的移动电话，不然至少也有个BP机；可见通信已是生活中不可久的一环了。

而更为明显的例子，便是现在已成为时髦用语的INTERNET了；这是利用全世界已普遍架设的电话网所构成的机制。你可以想成利用电话线，将家里的电话机换成了电脑。只要连结上INTERNET，便可以与全世界的电脑网络连结，掌握整个世界的情报网。通信既已发展至如此地步，自然也已影响了游戏业界。以下，将探讨在游戏中通信所占的地位为何。



▲由于价格低廉化，使得大家都买得起电脑，电脑得到前所未有的普及。



▶ 在INTERNET上，你可以自由地吸收、传送资讯。

在游戏中通信所占的地位为何？

其实，已经有许多种游戏使用了通信机能；例如街机厅中的赛车游戏、格斗游戏，个人电脑上的角色扮演游戏、动作游戏等，都是好例子。

街机厅的对战格斗游戏中，通信所占的份相当地重。目前为止总是以你早已熟悉的攻击模式行动的交战对手，突然用你料想不到的方式打了过来；若是被对手如此地打败了，你可就必须想出对付这种攻击模式的方法来。于是，便产生了“对付身边的交战对手”如此的概念。

至于个人电脑游戏方面，著名的《暗黑破坏神(Diablo)》便是个好例子。《暗黑破坏神》和传统RPG最大的不同，在于向恶魔挑战的并不只有操纵者一人而已；而是在全世界网络上同时进行游戏的全部玩家们。甚至，连家用游戏机RPG上做不到的“玩家对玩家”都可能发生；因为你可以杀死在你身旁一起进行冒险的玩家！当然，如此做的价便是受到整个网络玩家的追缉…。

说起来，我们能享受如此多种多样的乐趣，还真是通信的恩惠呢！



▲在街机厅中很红的「FINAL LAP」。最多可有8人对战。



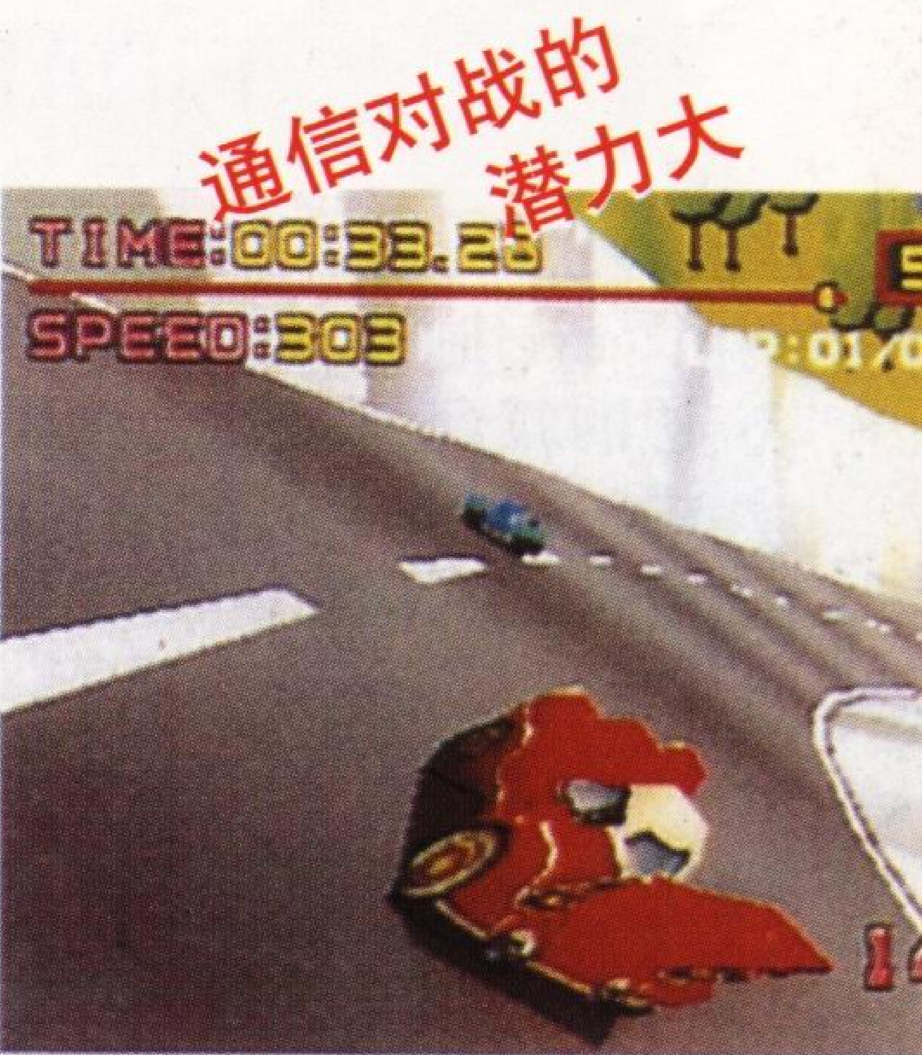
▲举世闻名的《暗黑破坏神》，其对战网络经常塞车，出PS版了哦。

PS软件中通信对战的现况

PS在发售时，机体上便附有一个外接埠，用以做通信连线用。只要将此处插上排线，再连接上另一台PS，就可以进行对战了。但是，当初随主机发售的游戏中，始终没有一个提供此项功能；直到10月12日时，才好不容易有了《金属战记》这款游戏。之后的《山脊赛车》及《趣味赛车2》，以及最近的《武士之刃》、《铁甲战士》、《滑雪风云2》等，虽都是积极地使用通信机能的游戏，但与其余游戏软件的数目相较之下，仍算是相当地少。以玩家的观点来看，通信对战应该不止于如此的局面才对；反过来讲，此类游戏的玩家层还太狭窄。

要想进行对战，首先至少要有两台PS、两架电视以及两个软件（也有例外）。如此一来，能符合此条件的玩家可说少之又少。因此，只需要一台PS、一个软件，使用一架电视就可以多人游玩的软件自然地会较受欢迎。当然也有人认为这点并不重要…。

通信对战的潜力大



▲使用PS进行通信对战，目前尚受许多限制。如「趣味赛车2」，就得有两台PS才能做通信对战。

开发空间与潜力无限宽广！

使用通信之

时间	80年代	90年前半期
与不在身边的对手对战		毁灭战士(个人电脑)
	FINAL LAP （街机） Gameboy	暴战机甲兵 街头霸王 II（街机）
不使用连线来对战		



流程表

年表的看法

使用这张年表，应该对想要知道在哪些年代曾有哪些通信游戏的读者，有不少帮助吧。另外，虽然在此处列举者多为普遍认知下的作品，部分游戏仍是我们基于其系统之新意而选出者。

首先，请注意纵列部分，也就是那个大箭头；靠近上方的游戏，是以与不在身边的对手对战为主，亦即使用各种连线以作远距离对战的游戏；靠近下方者，则是不使用连线，而与身边的对手对战的游戏。

至于横列部分，则是以年代排列；由于游戏发售时间与引进时间上差距，将其年代大略地作分别。

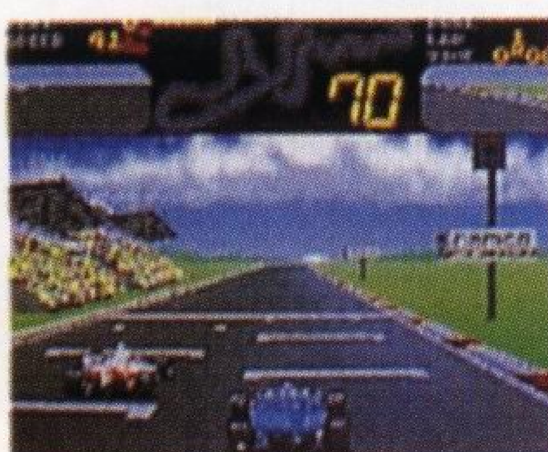
FINAL LAP

在街机业界之中，早在初期就有了其他的赛车游戏；当然都只是玩家与电脑所操控之车辆的对决。也就是说，能和别人比较的，也只有分数而已。

而游戏是第一个可作通信对战的赛车游戏，从此玩家可以实际地与他人竞争。每个筐体上都搭载了游戏的基板，再将这些机器个别以电缆连接起来，以进行对战。



◀左图是2人战的专用座位。



▲上图为P.FINAL LAP的筐体。可容2~8人对战。

暴战机甲兵

以体验正统机器人对战的游戏．玩家扮演驾驶员，操纵称为“战霸”的机器人；在各种场所与敌人的“战霸”战斗。本游戏的卖点，在于各“战霸”的武器、射程及机动性等，均做了详细的资料设定。基本上是属于对战专用的游戏，最多可让8人同时参与，形成4对4的激战。

Gameboy

携带游戏机Game boy，最初发售的游戏软件是如超级马里奥等的动作游戏，以及俄罗斯方块、麻将、RPG等家用游戏机上熟悉的作品。

其后，也发售了以对战线连结两台主机后，便可进行对战的麻将游戏；跟着也出现可四台连线，对战的对战线及如F-1赛车等之对应软件。

街头霸王 II

街机厅中，对战格斗风潮的名作《街头霸王II》。不断地进行1对1的挑战，体力全无的人更是输了，规则十分单纯；但除了公式化的对CPU战之外，玩家最爱的还是与身旁的对手对战，因为可以见识各种新奇的战法。于是，在业界的构想之下，出现了新式的筐体。将一块基板接出至两个筐体，使玩家彼此之间隔着两道荧幕相望。也就是说，玩家不再是与身边的对手对战，而是和对面某位略带神秘感的对手较劲；想看到自己使出得意技时，对方有什么表情？还要站起来才行。据统计，这种筐体会比较赚钱呢！



▶十分热悉的肯的升龙拳。

游戏的历史

90年代后半期

超任卫星接收器　超任 X-BAND　SS X-BAND
X-55/Mediabox 利用　HABIDIRT2　暗黑破坏神
INTERNET 的游戏
电子鸡
FINAL ROMANCE（街机）
Gameboy 掌上型
电子恐龙

流程表

超任卫星接收器

超任所发售的卫星接收器，当年可是引起一阵话题呢！由本部所发出的讯号及音声，经由卫星的转送而传到家中的超任上。等于拥有了庞大的资料库。虽然没办法使用卫星来进行通信对战游戏，但仍然可以享受卫星上独有的游戏。



毁灭战士

引发个人电脑游戏界中，通信对战风潮的名作。不知有多少人曾在这游戏的昏暗迷宫中，扛着电浆炮、带着电锯，与各式形生物厮杀至不知昏天昏地；凡眼前所见者皆可杀之，好个痛快！（当时有些公司甚至下令员工不可在上班时间打毁灭战士…）。游戏成功的原因，在于玩家可以使用网络连线，与身在千里外的陌生玩家交手。这也就是通信游戏最迷人之处。

FINAL ROMANCE

目前为止，街机厅中的麻将游戏，都是人与CPU的对战。但由于CPU的打法与人的打法相当的不同，因此感到不适应的玩家亦大有人在；游戏的特点，便是可以进行连线对战。

HABIDIRT2

为自己在网络上创造一个分身，送进这个虚拟的都市中；从此，你的人生不再拘束于此肉身。与其说是这是个对战游戏，不如将它当成是与各式各样的人交流的机会。

使用富士通出品的个人电脑FM-TOWNS，由日本重要商用网络NIFTY-Serve所搭载的游戏，也改版成Windows版本，在INTERNET上活跃着。

X-55/Mediabox

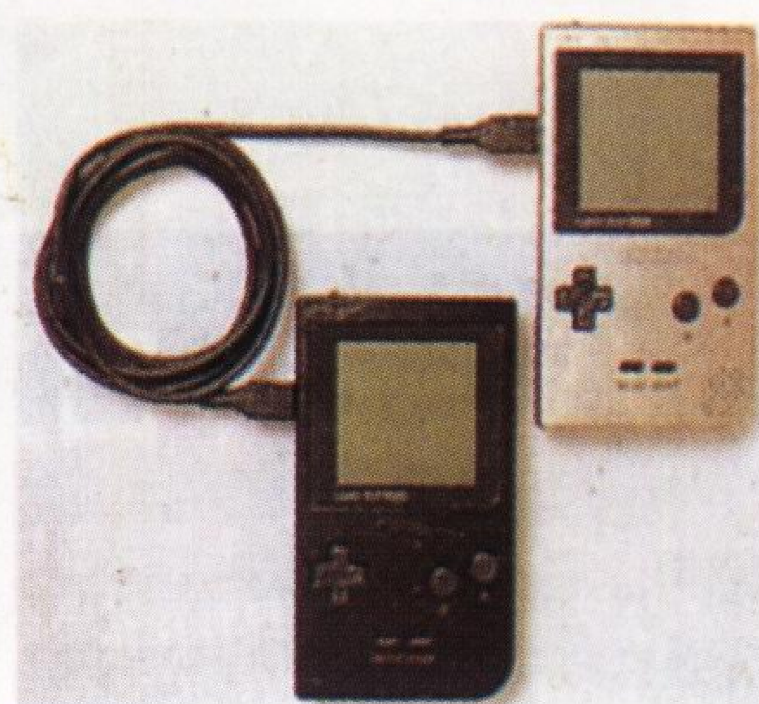
可接续电话线或是电视，使用各种媒体的Mediabox。既能用以连上INTERNET，又能拿来唱卡拉OK，还能玩游戏。虽与超任卫星接收器一样，没办法进行通信对战游戏，但也是使用游戏下载方式的设备之一。在X-55发售之后，以后继机种的身分登场。



▲若使用麦克风则可唱通信卡拉OK，接上操纵器则可玩游戏。

Gameboy 掌上型

为前述GB的后继机。与GB比较起来小了一号，但液晶荧幕却更加清楚。至于软体方面，当然与GB完全相容。也发售了Gameboy掌上型的对战线，可用以游玩通信对应的软件。



玩玩看这种通信对战

口袋妖怪（GB）

今天春天，《口袋妖怪》已在日本拍成电视动画了。从96年2月27日发售至今，这款游戏号称已发售了三百万套以上了！



虽然就系统而言，仍是属于RPG的范围，《口袋妖怪》之特色在于可捕捉各式的怪兽，再以自己喜好的方式进行作战，以培育自己独特的怪兽。而倘若是使用对战线，还可与他人所养的怪兽对战，甚至也可彼此交换呢。



▲画面上看来只是普通的RPG，其实可是大受欢迎之作！

恐龙蛋

在中国也引起一阵热潮与讨论的“宠物蛋”，曾发行过如此的对战版游戏。除了一般所进行的喂养、训练之外，你也可以养成拥有自己个性的怪兽。只要以连线与别人的电子怪兽连结便可以进行对战。



↑携带方便的恐龙蛋，其大小适合随身携带，不论身在何处都没问题。和同时期的「电子鸡」一样，随养育的方式不同，会有不同的变化，也是发售后不久便造成缺货的热门产品。

暗黑破坏神（电脑）

Windows95用的美国游戏软件，在全世界都引起一阵热潮。其魅力之一，在于所要求的配备（以其水准而言）并不高，几乎有Pentium级配备的玩家都玩得动。游戏为A·RPG方式，在地下城中冒险，以打倒最终首领～Diablo为目的。

在称为Battle Net的连线上，玩家可以与其他玩家聊天，一同出发冒险；除了协力杀敌之外，也可以自相残杀。换句话说，并不是一切由程式定好的冒险，而是与其他人一同进行的真实冒险。（PS美版游戏软件已经上市。）



▲在每次都会随机改变的迷宫中进行冒险。

INTERNET（WWW）游戏

由于电脑低价化，性能又不断提升，目前几乎每个人都能轻易地上INTERNET。不止个人设计的主页随处可见，各企业也将自己的产品消息公布于自己的网页上，以收广告的效果。

于是，除了商业性的网站外，也有只为提供游戏的主页出现。想找人打麻将？只要找到地方，便可与同时连线的人进行对战。



↑这就是日本的SOFTBANK的主页。



↑专供人游戏之用的主页为数甚多呢！

专业用语的基本知识

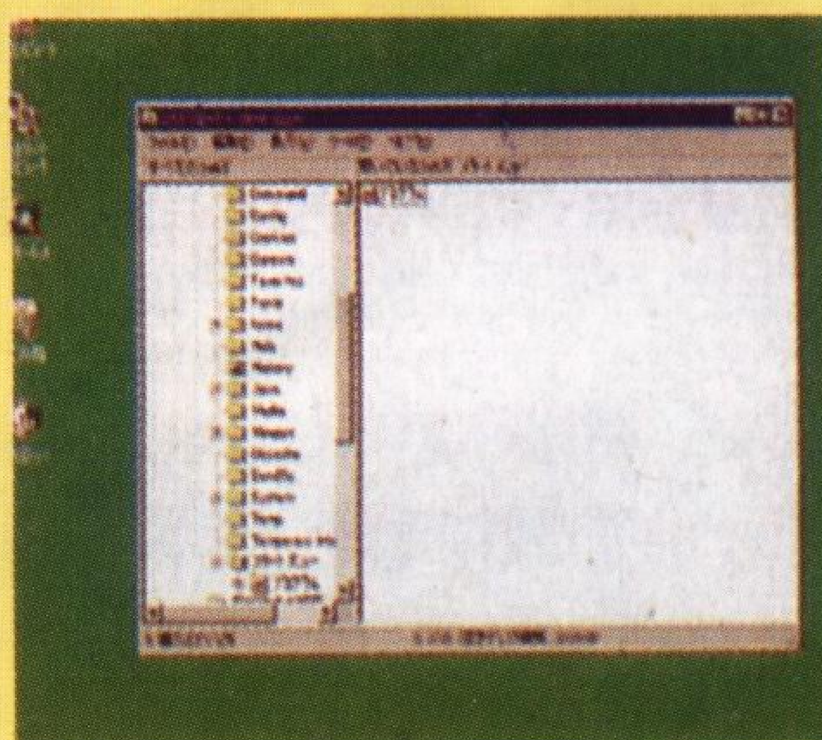
■ Windows
微软所发展的电脑基本软件。无论文字处理或是试算表，都要在此基本软件上才能操作。特点是以图形界面来操作即使初学者也可以视觉轻易操作之。今年预定发售windows98。

■ INTERNET
利用全世界遍布的网站以在各网站，之间转送资讯的网际网路。最近，以俗称WWW的主页为主流。发明时原是以学术及军事上用途为考量的网络，目前已是重大商机之所在。

■ WWW
主要指INTERNET上的主页。以称为HTML的格式，提供文字、声音、静画及动画的各种形式资料。

■ 聊天
在BBS或INTERNET上，以文字即时进行会话。

■ 聊天
在BBS或INTERNET上，以文字即时进行会话。



▲windows95 现已俨然成为电脑界的主流。

Windows98 今年也推出了！

PS 的通信对战

正如前述，PS 也已发售了通信对战用线。只要准备两台PS，两个软件及两台电视，您便可以享受到通信对战的快感。但是，即使是相当富有的家庭，只怕也养不起如此豪华的设备吧？

我们在此为大家介绍这些对应通信对战用线的软件，希望能为在此之前，对PS 上通信对战现况完全没概念的玩家们有所帮助。虽然平常看不太到这些画面，总是会有些概念吧？



▲实感赛车的对战线对应版～实感赛车加强版。



▶ 若使用对战线，可欣赏平时见不到的画面。

武士之刃

史克威尔 /ACT/97 年3月14日发售 /1～2 人玩

值得一提的，是其特殊的“自我视点”；这是一般对战格斗游戏中见不到。的由于视野受限，玩家们便可利用此点，于对战时藏身于隐蔽处对敌展开偷袭。

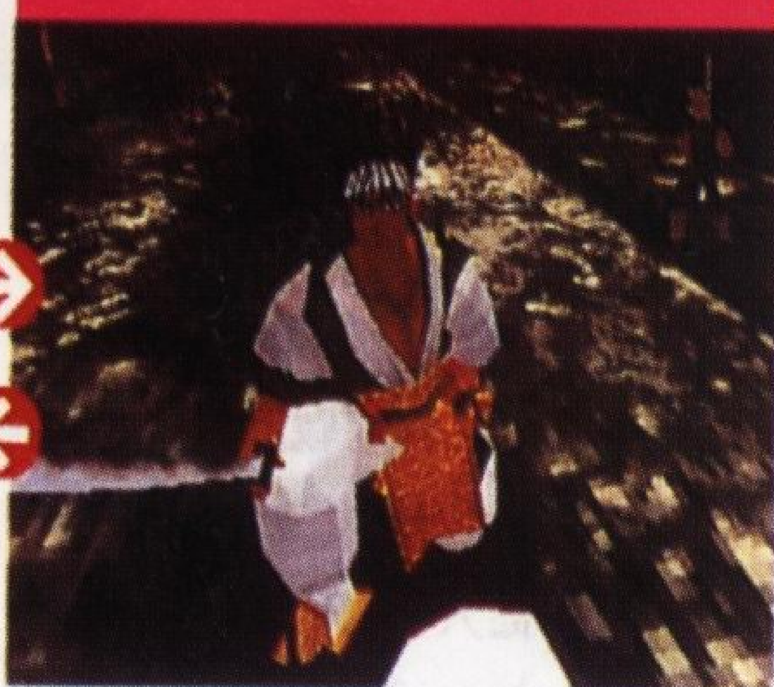


▲与目前的格斗游戏相当不同的感觉。

普通 2P 对战



使用对战线



▲平常的 2P 对战，是不能使用自我视点的；感觉上与一般格斗游戏无异。

▲使用对战线后便 可以在两台电视上以自我视点进行游戏。

由电脑战机来一窥 SS 的通信对战

PS 的主要竞争对手SS，自然也不会忽视通信对战这一块领域。

与必须准备两台PS才能进行对战的情况相较，SS则是使用电话线，以连线的方式与对手对战。目前已有《电脑战机》、《DAYTONA USA》、《世嘉拉力》等对应软件发售此处以《电脑战机》为例，来看SS通信对战的感觉。

首先，进行 X-BAND 设定，在找到对战者后便可开始。此时并不是一般的 2P 模式下的分割画面，而是以全荧幕表示自机的动向。

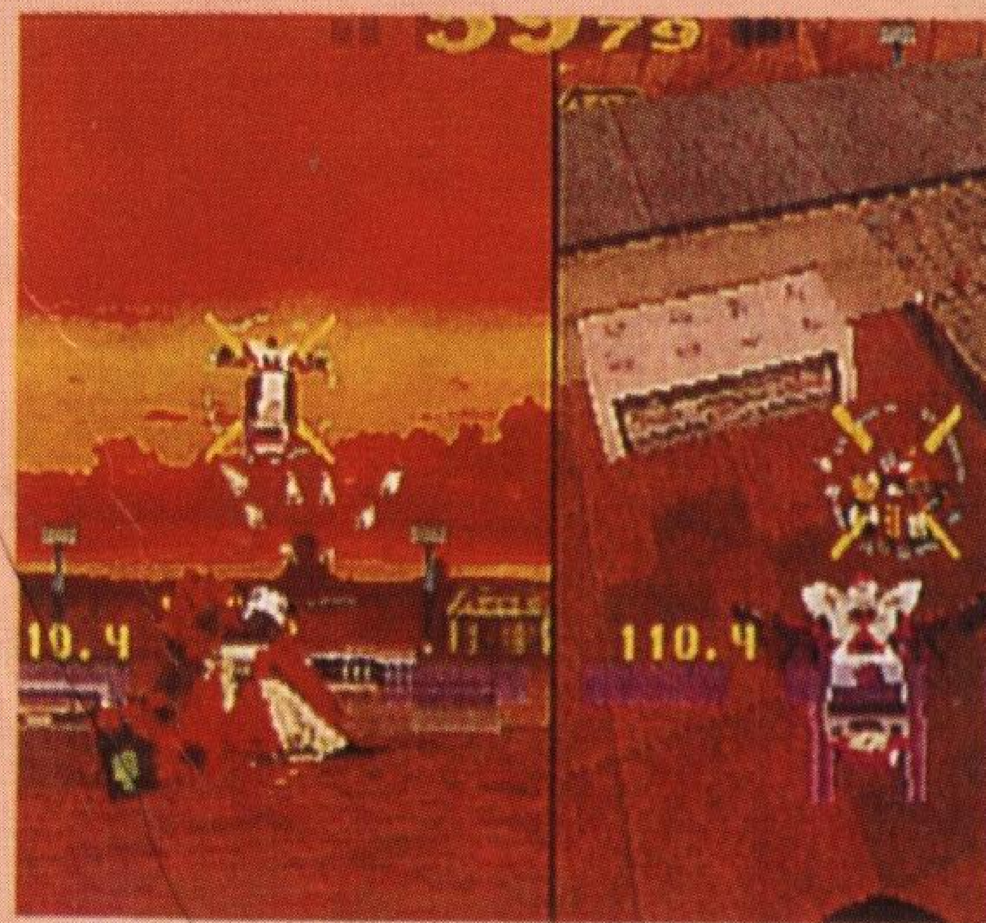
另外，若在数据机未启动的状态下开始游戏，可启动特殊的配色模式，以在广大的网络之间表现出自机的个性；可说是在设计之初便已考虑过通信对战的种种了。

连即将出击的128位世嘉主机也加入 modem，准备利用通信优势决战江湖。



▼平常使用 2P 模式对战时，画面实在相当狭窄，与PS的情形也差不多。如此以自机为视界中心的游戏，实在不适合做画面分割。

▲ 果然，在SS 上也可以享受街机厅中的感觉。由于使用电话线与他方的玩家对战，除了享受全画面的爽快感，也使对手的存在更显神秘。



所谓武士之刃

通常的对战格斗游戏中，都会有一条体力槽；只要将对手的体力减至零，便可以获得胜利。游戏舍弃此系统，改采用若以武器造成敌方致命伤害，便可获胜的崭新系统。这可使玩家感受到异于一般游戏的紧张感；依照选用的武器，还可使出不同的必杀技。

▶ 以致命的一击决胜负；也许格斗就是如此吧。脚被斩伤了，便不能站立；一只手臂受损，就无法以两手持刀。甚至可以在对手尚未准备好时，先予以偷袭；是加入许多新要素的对战格斗游戏。



滑雪风云 2

普通的2P对战，也是使用以中心线一分为二的画面分割方式。但只要使用对战线，便可以在全画面中翱翔了！

不过，隐藏的滑雪服却不能在通信对战模式下出现，十分可惜。

普通2P对战



↑平常的２Ｐ对战仅能用分割画面

使用对战线



↑精神为之一爽；可惜看不到隐藏的滑雪服。

铁甲战士

本游戏之中，在２Ｐ对战时，也是使用从中心线经纵切为二的画面 分割方式。但只要使用对战线，便可以全画面进行游戏了。

另外在２Ｐ对战中，若是大量释放飞弹时，往往会造成画面延迟；这个问题在通信对战中可就不会发生了。

普通2P对战



↑双方各以自己培育的ＡＣ进行对战。

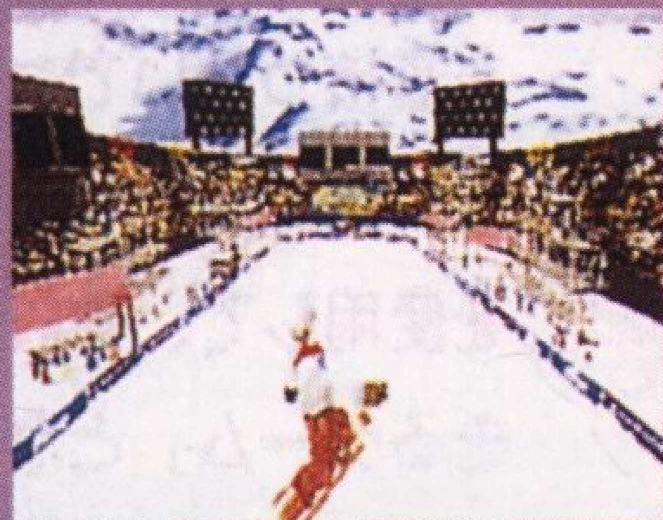
使用对战线



↑如此更能掌握自机的情况

何谓滑雪风云 2

自发售以来，一直颇受注目的滑雪风云，不论在日本或是在欧美，都相当受欢迎。街机的筐体令人印象深刻。



↑自由地在雪中滑翔、跳耀。

何谓铁甲战士

玩家担任称为‘ＡＣ’的战斗机之驾驶员，完成各种困难任务，以获得报酬，并加强自己ＡＣ的能力。



↑可依照自己的喜好来设定ＡＣ。

ＰＳ对战线对应游戏一览表

发售日	卡名	制造厂商	游戏类型	评分（5分满分）
95.09.18	金属战记	SOLAN	ACT	3
95.12.03	山脊赛车加强版	NANCO	RAC	5
96.01.26	冥王星战史	SOFTBANK	STG	3
96.02.09	夺命飞车	SCEI	RAC	3
96.03.22	磁浮飞车	SCEI	RAC	3
96.04.19	毁灭战士	Softbank	STG	4
96.04.21	世纪房车赛ＤＸ	EAV	RAC	4
96.05.31	趣味赛车２	SCEI	RAC	3
96.08.30	街道赛车	IPC	RAC	3
96.09.13	赛拿赛车	GAPS	RAC	4
96.10.04	战斗铁兵	EAV	STG	3
96.11.08	磁浮飞车ＤＸ	SCEI	RAC	3
96.11.22	魔鬼雄鹰	阿斯米克	STG	3
96.12.13	Ｆ１急速赛车	SCEI	RAC	4
97.01.10	冲锋越野赛	萨米工业	RAC	3
97.01.17	超强大联盟	EAV	SPT	3
97.01.31	激走公路赛	大东海	RAC	3
97.02.21	铁翼神兵	巴克因影视	STG	4
97.03.14	武士之刃	史克威尔	ACT	5
97.03.20	趣味赛车（复刻版）	SCEI	RAC	3
97.03.28	安得鲁 赛车	EAV	F.RAC	3
97.04.25	首都高赛车Ｒ	元气	RAC	3
97.06.27	山脊赛车加强版（复刻版）	NANCO	RAC	5
97.07.31	铁甲战士	FROM	ACT	4
97.07.10	四驱车大赛	日本椰子	RAC	3
97.08.21	机器人争霸战２	亚特龙	ACT	4
97.08.28	滑雪风云２	UEP	SLG	4

回首ＳＳ网络通讯世界

焦点 通信对战日渐火热

ＰＣ网络游戏现正发烧中！

通讯对战在个人电脑市场中很久以前就是相当普遍的玩法。特别是在这几年来，由于环境的进化使得连线更加容易，再加上杰作辈出，更使得个人电脑中的通讯对战相当地风行。而通讯的方式则主要以得用网路为媒介的多人玩法，及利用数据机线路与朋友的主机连线的方式为主流。目前仍流行的则有‘毁灭战士’系列最进化形态的‘Quake’及‘MECH WARRIOR2’等作品。虽然无一定程度的知识要连线可说相当困难。不过只要你体会到了其中独特的乐趣之后，将会发现突破此障碍确实有其价值存在。而且由于在ＳＳ上要连线比个人电脑容易地多，因此相信这种全新的游戏方式，一定会很快被玩家所接受才对。

▼在３Ｄ迷宫中作战的‘Quake’，可享受到多人数玩的趣味。





▲在《MECH WARRIOR2》中，必须搭上战斗机器人一战斗

ＳＳ网络的另一个焦点XBAND对战。就是可以透过电话线路与未知的对手对战，可说是磨练自己技巧的最佳舞台。只要你准备好ＳＳ和数据机，以及ＸＢＡＮＤ对战所需的媒体卡（100度，每次对战要花3度），不需要什么困难的设定，就可以享受到对战的乐趣。此外，你也可以得用电子邮件，传送讯息给对战的对手看。

其对应的软件将是以‘ＶＲ战士’为首，尚有三款‘世嘉拉力车’、‘炸弹人ＳＳ’及‘电脑战机’已经推出发售，至于‘ＤＡＹＴＯＮＡ　ＵＳＡ加强版’即也在1月24日发售。因此相信目前在个人电脑上十分流行的通讯对战热潮，将来也会流行到ＳＳ上才对吧！



▲在专用或对应版中打开数据机后所出现的连线画面，而当你找到对战对手后也会出现此一画面。

《电脑战机》ＸＢＡＮＤ专用版终于推出!!

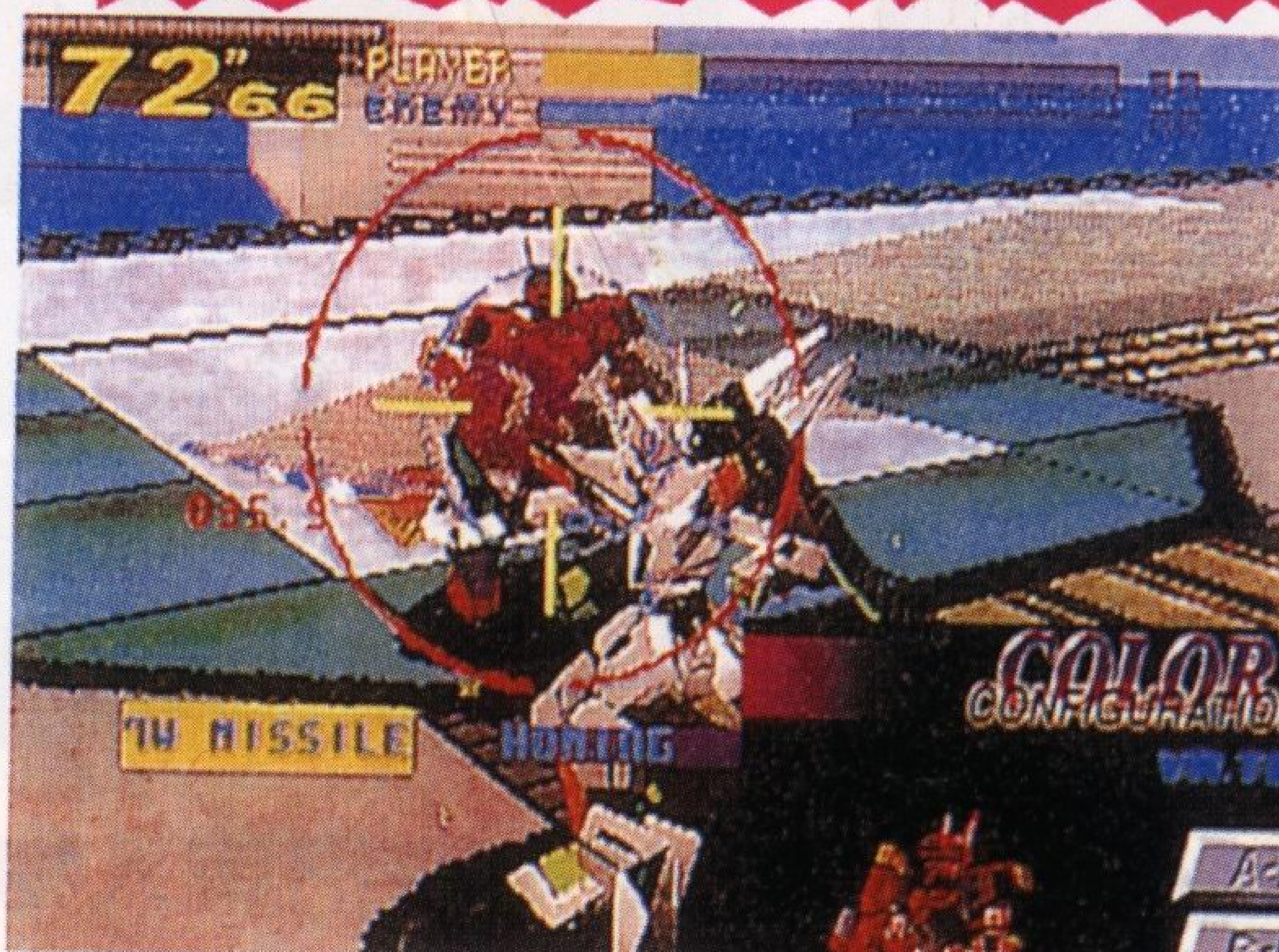
《电脑战机ＸＢＡＮＤ对战专用版》已经推出发售。这次的革新版 附上了100度的媒体卡，且只要很少钱的合理价格。但是由于它并不能进行没有连线的1人玩及画面分割的对战，因此在购买时必须特别注意才行。

而在最重要的游戏性上，虽然会多少受到线路的品质所左右，但基本上感觉不到任何处理速度落后的情形，并与非对应版玩起来的感觉完全相同。而除了价格是它最大的卖点之外，对于玩惯街机以及想要在全画面下进行对战玩家而言，更是不容错过。此外在本专用版中的原创要素一机体的色彩变换功能，则也有值得一看的价值存在。

对于这一款在游戏的内容及价格两方面都十分吸引人的《电脑战机》，如果还没买的玩家动作要加快哦！



热切的超迫力对战!!



◀在连线后当然需要此画面切换的处理时间，而出如此多的子弹时，处理射速度也会变慢。



▶各部份的零件分别有8种颜色可供选择，可让你创造出原创感十足的机体。

焦点 SS之TV电话 SS—Phoenix （暂定）



◀SSTV电话系统想像图，卡带的部份则搭载了数据机、小型摄影机以及麦克风等装置。



▲数据机用的连线展示软件画面。在拔入了对方的电话号码后，就开始连线，而且也可以进行各项的调整。



▶展示用的英语会话学习软件，可用来直接与教师沟通。

“SS－Phoenix”这一项于12月13日所发表的系统，可说是将SS变身为TV电话的划时代产物。只要将内藏有摄影机及麦克风的转接器接上CD－ROM，再将SS连接到电视上，则就可以边看着对方的脸边进行对话。就目前的TV电话而言，有着价格太高、操作复杂、声音及影像品质差等的问题存在。但是这次以日币三万块左右的价格，游戏感觉的简单操作，以及NTT所发展出的各项技术，使得家庭用TV电话的实用性变得相当受到期待。也许将来则可能在家中就可受到诊疗的在家医疗及家庭银行等金融领域上都可应用的到。而在原本的游戏领域中，则也许可以一边看着对手的脸孔，一边来进行对战也说不一定呢！如果要在技术面稍加详尽地解说的话，‘SS－Phoenix’是采用名叫‘H324 PLUS’这种TV电话系统的规格。而以使用目前所用的类比式电话线路为前提的‘H324’规格，同样也拥有可对应于ISDN（数位）式的功能。以ISDN而言，由于它是数位式，因此一次可传送128 Kbps如此大量的资料（一般的类比式线路则只能传送14.4~28.8 Kbps左右的资料而已）。因此如果使用ISDN的话，则可享受到更加流畅的画面以及清晰的声音。不过由于现在已经更换成ISDN线路的家庭相当少。因此‘SS－Phoenix’之所以会采取双方对应，不但可提供更多玩家使用，同时也相当具有未来性。

目前已发售之XBAND对应通讯对战软件

VR战士加强版



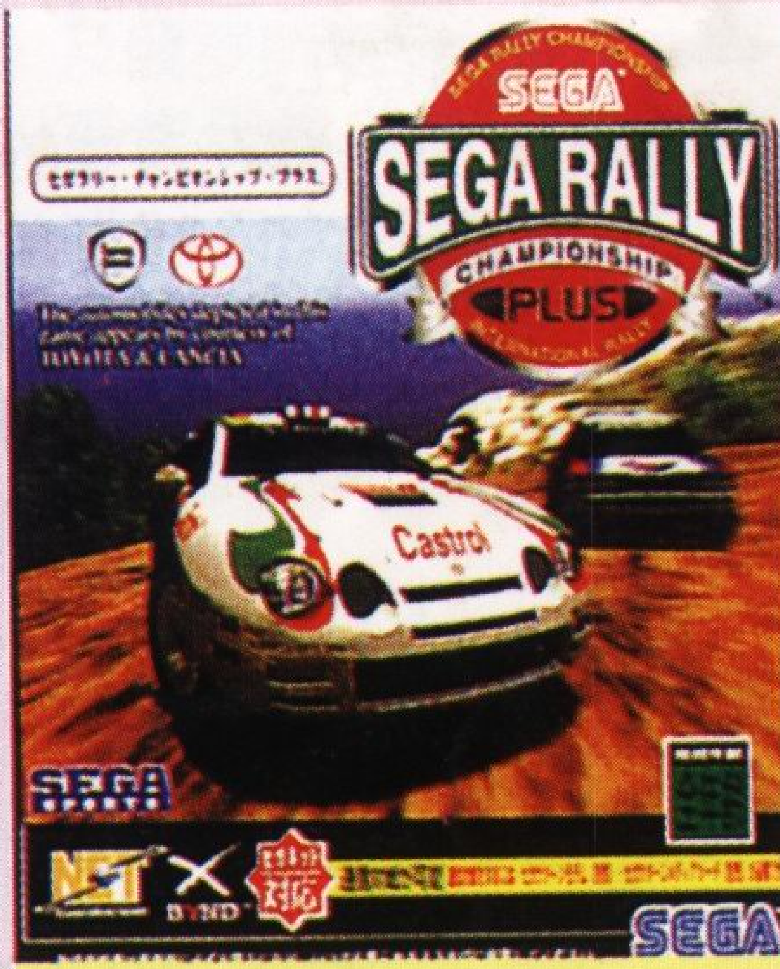
3D格斗先驱的REMIX版

SS炸弹人



哈德森招牌人物的次世代版

世嘉拉力



风驰电掣的热力赛车感觉

电脑战机



充满对战刺激的新视点射击

电子游戏软件

~增刊 1998~

彩色版目录

STAFF

●编辑/《电子游戏软件》杂志社编辑部
●主要人员/无类、PINSER、PERFECT、天师、SHADOW PHOENIX、张雷冬、叶伟、徐燕明、陈鹏
●排版/贾艳

(98)京新出报刊增准字 140 号
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京 6129 信箱
邮编:100061　电话:(010)67152757
彩页美编:王跃
印刷:北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号:82－648
定价:24.50 元

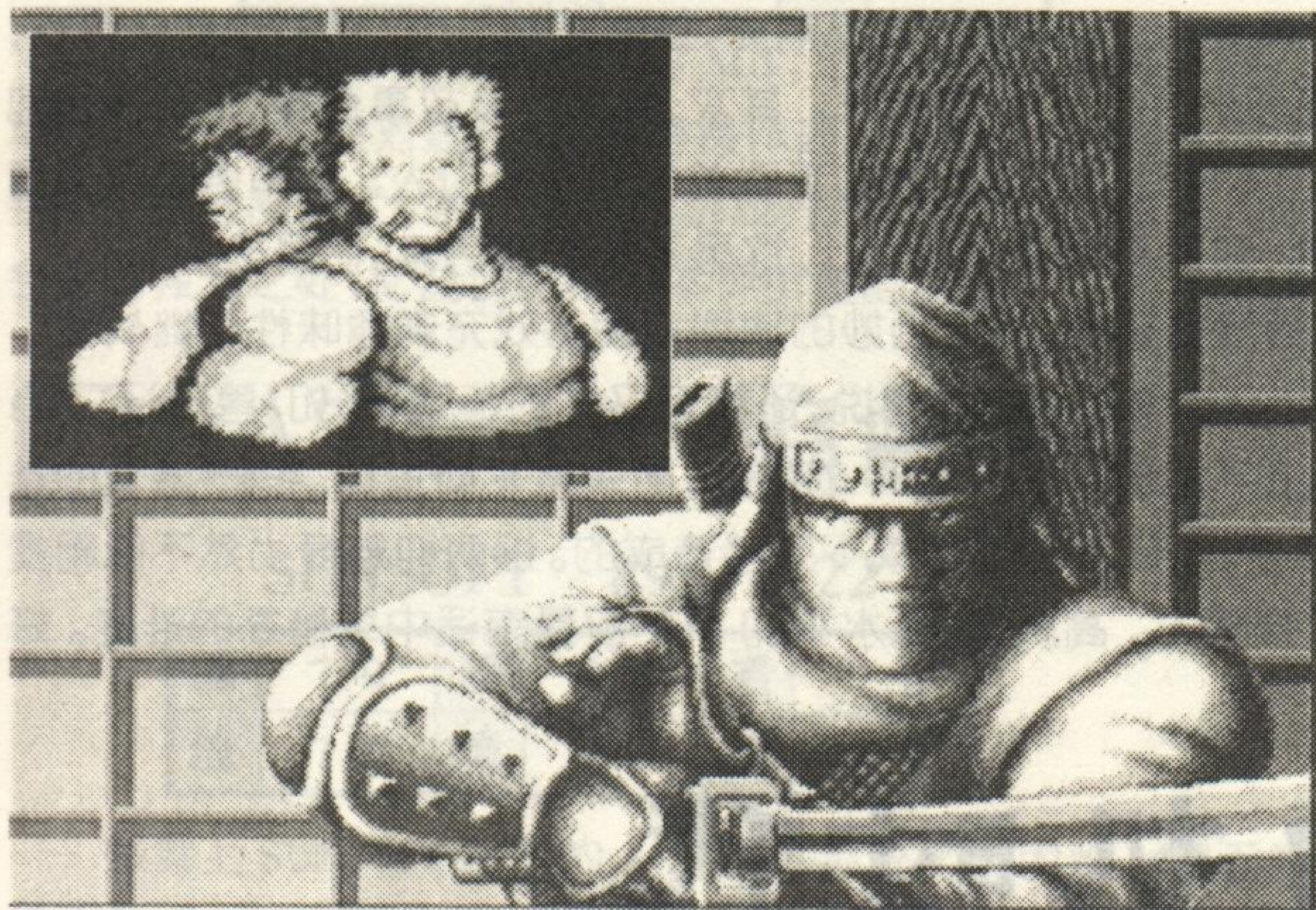
CONTENTS





动作、射击游戏十年～再回首

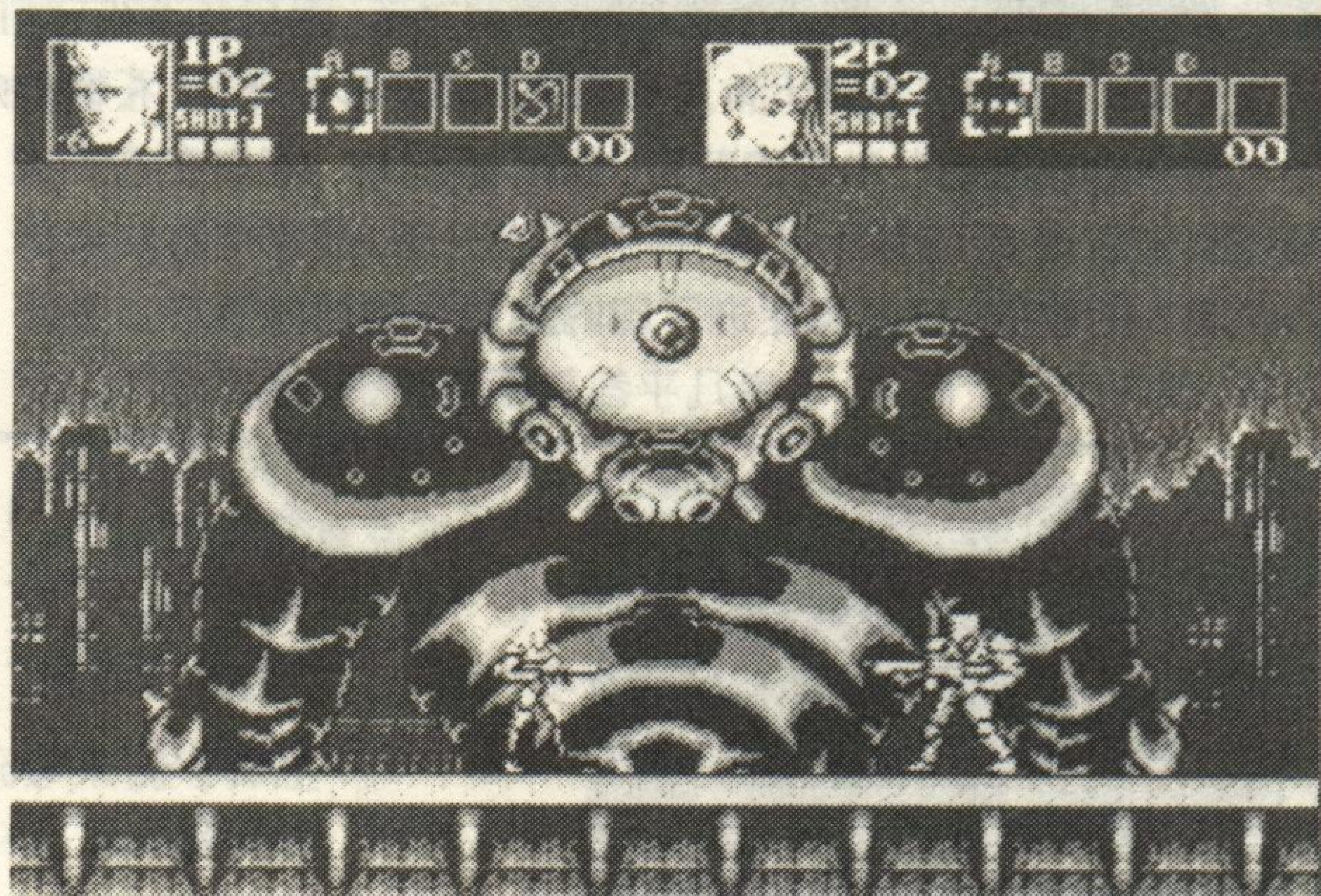
■文/R.E.D
■责任编辑/天师



前言

在电子游戏软件（不是指本刊刊名）经过十几年发展的今天，游戏的基本类型可以说已大体定型。如果现在问你，当前最流行的、最红的、最好的或是你最喜爱的游戏是什么？回答大概不外乎“FF7”、“GRANDIA”、“樱大战 2”、“生化危机 2”或“KOF 97”、“街霸对 XMEN”等等吧。从目前游戏软件制作及销售的情况看，RPG、SLG 占主流地位已是大势所趋，几成定局，而以“生化危机”、“EO”等为代表的 AVG 也在近年取得了长足的进步，大有异军突起之势。格斗游戏火爆态势由来已久自不必说。而今像我这样的“古董”级玩家感到失落的是，在当今的游戏软件中，要想找出几个出色的 ACT（这里及以下内容中所述 ACT 不包括 FTG）和 STG，真是难上加难。曾几何时，这两类游戏 FC 及街机上独霸一方，火爆一时（OH NO，是火爆十数载），那时的名作、佳作层出不穷，令我们这些“只擅动手不擅动脑”的玩家大呼过瘾。然而近年随着次世代机的不断推出，游戏厂商似乎不再乐意花太多精力去制作 ACT 及 STG。大概是这两类游戏“不容易很好地发挥硬件机能”吧！？家用机上原创的 ACT、STG 少之又少。这两类游戏的玩家的势力也日渐其微。现在恐怕只有街机仔（而现在，街机厅里 ACT、STG 也不再有往日那般风光了。FTG 和麻将自不用说，模拟枪台、模拟驾驶等更加直观刺激和过瘾的机台正吸引着更多人的目光）和少数“执迷不悟”的玩家还在抱着一堆 ACT、STG 不放，并翘首企盼着厂家的下一次“恩赐”。

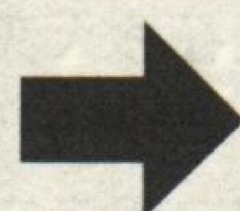
导致游戏厂商乐于开发 RPG、SLG 而不愿制作 ACT、STG 的一个原因可能是这类游戏有些费力不讨好。要想作出出色的 ACT、STG，必需对游戏性、操纵性把握得很好，这对制作者功力要求是较高的。因而此类游戏往往由几个老牌制作商如 CAPCOM 之于 ACT，彩京之于 SHT 那样所垄断。相比之下，RPG、SLG 只要画面出色、情节感人一般就可以取得成功。前一点在次世代机上几乎不成问题，因而只要有好的题材，RPG、SLG 取得较好的销量、获得好评相对容易一些。当然，导致近年 ACT、STG 直线滑坡的原因可能是多方面的。限于专业、学识及本文主旨，这里不分析它。总之，ACT、STG 的没落是有目共睹的。然而，这两类游戏曾经取得过的成就和辉煌的历史，相信稍有些“玩龄”的玩家都看到过，也是任何人不能抹煞和否认的。出于笔者对此类游戏的偏爱以及对往昔岁月的怀念，对这类游戏作一回顾，与仍对 ACT、STG“旧情未了”的玩家共同品味过去的时光。



●编者注：文中涉及的机种较多，时代跨度亦较大。读者还可参阅本刊“97 增刊”中“一世情缘任天堂：红白机动作、射击游戏经典回顾”一文。



遥想当年闯关之酸甜苦辣谁人能够忘记
几多欢乐的往日游戏情怀再也不能失去



上篇~ACT篇

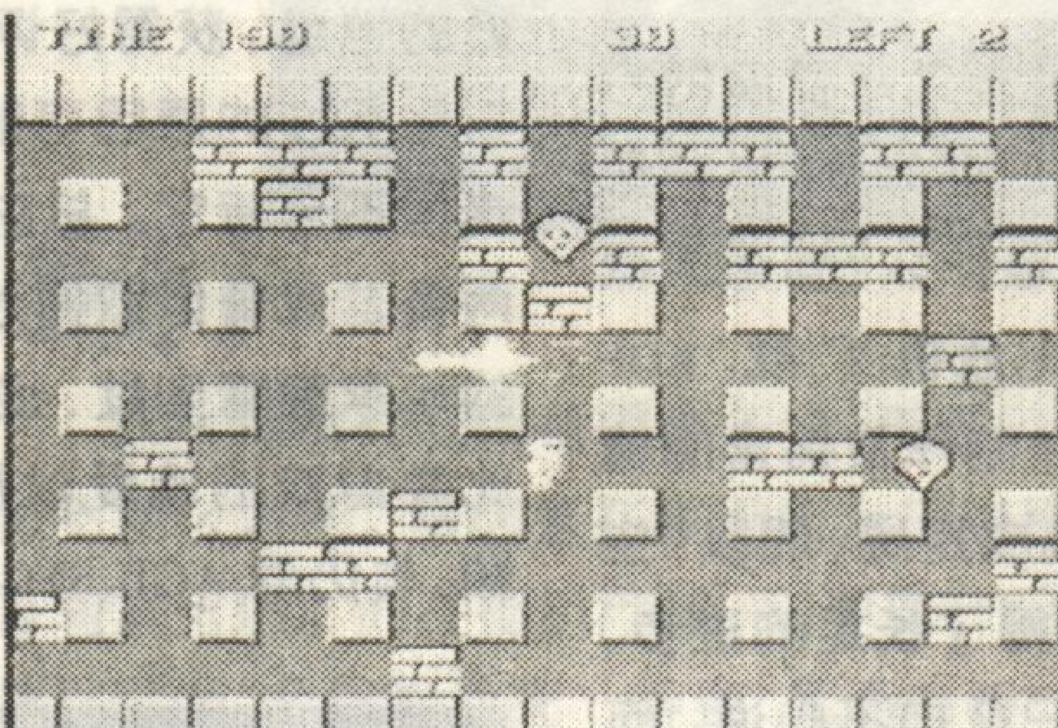
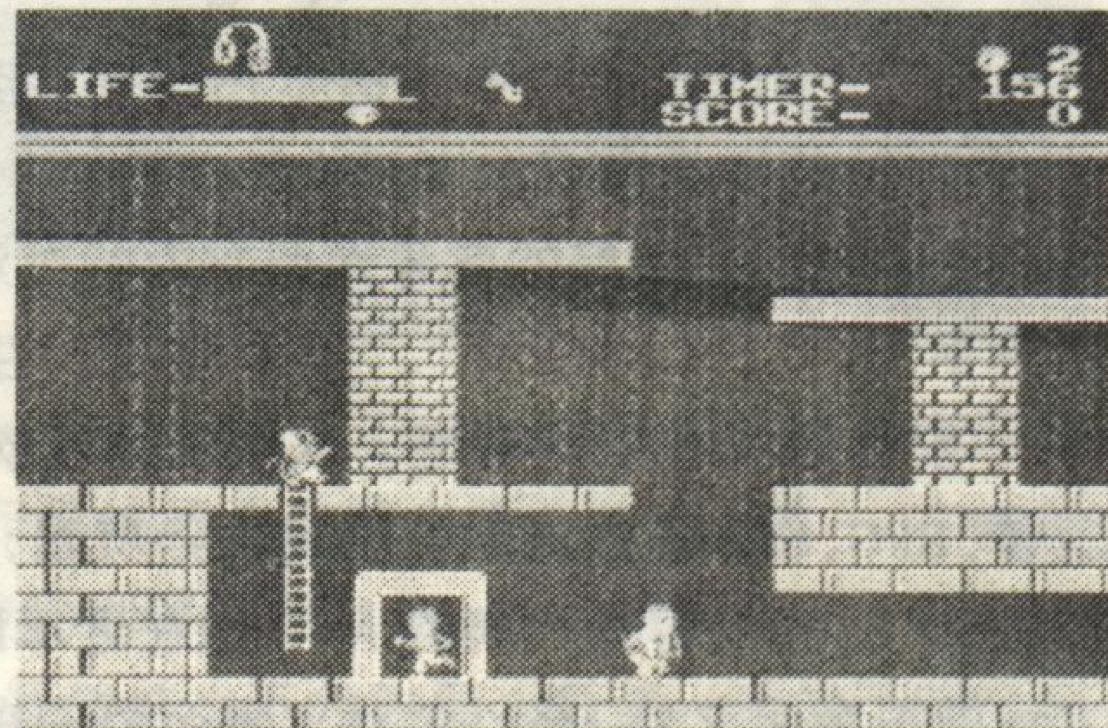
●以下的评分表中：操—操纵性，画—画面、角色，系—系统，地—地型，难—难度，综—综合评价）

首先让我们来讨论一下评价 ACT 的“标准”。一个好的 ACT，应具有什么样的要素呢？首先，当然是操纵感。既然是动作游戏，诸如打斗、射击、跳跃等等的手感自然是最重要的。因此，操纵感是评价 ACT 的首要标准。其次，是角色及故事背景，这其中也包括画面、场景、情节等。一部好的游戏，应该在各方面都出色，画面也不例外。画面粗糙的游戏首先就不吸引人。而角色及故事背景设定得当与否，也是决定 ACT 的重要因素。第三，是系统的独创性，即是否有独到的设计。这虽不是必要因素，但是如果有的话，会使游戏增色不少。第四，是地型。ACT 对于地型的要求是很高的。适度复杂的、设计巧妙的地型会使游戏充满趣味性和挑战性。想像一下像“魂斗罗”类游戏如果是在一块平地上一直向前冲会是什么滋味？不过你别说，还真有这样的游戏，比如“兽王记”。当然这样的 GAME 是不会吸引人的。还有一点，就是难度。难度实际上不能成为评价 ACT 的标准，而只是一项指标。有些游戏的难度是出于制作者巧妙的构思和设计，而有些则是由于操纵上的不灵便、设计上的疏忽或不完善造成的。这两种难度当然不能相提并论。而且，过高的难度会妨碍游戏者继续闯关的积极性而最终放弃努力。高质量、高水平的 ACT 应具有适中或稍高的难度。好了下面就让我们根据这些要点，看看那些曾经流行过的 ACT 吧！

一、红白机时代

■我国数千万玩家为之倾倒：高游戏性的 8 位机 ACT



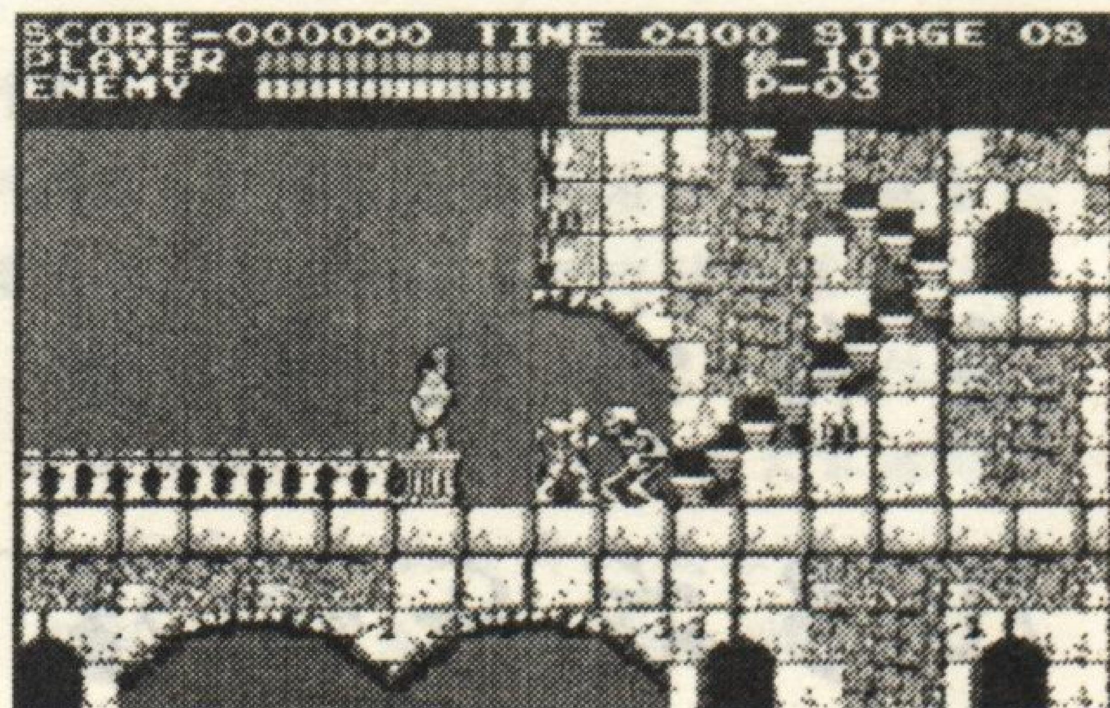
▲像上面这些最早期的好玩游戏，就不作说明了，刚兴 8 位机时它们可是主力哦……

说到电子游戏在中国的普及，恐怕是在 87、88 年左右。天马、智力宝、小天才等一批 FC 兼容机的出现，使家用游戏机走入了国人的家庭，同时也促进了国内游戏卡的仿制生产。在此之前，国内市场上的 FC 卡带几乎都是原装卡，价格贵得吓人。刻当时一盘“战场の狼”标价 300 元。（88 年的 300 元，够三口人吃一个月的了，这对当时还是中学生的我来说真是天文数字。天语/当年本人的原装 FC 在“劝业场”以 730 元“天价”购入，至今仍珍藏。那时天津原装卡：“魂斗罗”290 元，“脱狱”320 元，“野狼行动”350 元，“原装“古巴战士”高达 360 元！其他如“希魔复活”、“西游记”、“不动明王传”、“圣斗士星矢”、“鳄鱼先生”等还算相对“便宜”呢——早期其实也有低容量国产卡，如 48K 的“影子传说”和“超级玛丽”可说是随机必备卡。然而仅过 1 年多，原装 FC 跌至 540 元，国产卡带就更……）。而在 88 年左右，由于盗版卡大量生产，游戏卡的价格有一次大规模下调，至此国内玩家才能真正玩上优秀的节目。此时的 FC 卡，100% 都是 ACT 和 STG。由于本人对画面等直观因素比较看重，喜欢搜集那些高容量的（当时的话叫作“高 K”、“强卡”、“金卡”等）来玩。下面对其中一些优秀作品，作一介绍（玩家请注意红白机部分仅就高 K 节目进行回顾，许多优秀的低容量作品则不在此列）。

回恶魔城 DRACULA

KONAMI　86,9,26

操	9.0	画	9.0	系	9.5
地	9.0	难	8.5	综	9.5



在 86 年以前出品的游戏中，我玩过的高容量 ACT 似乎只有这一个（还有一部“斗者挽歌”市场上极少见，没有玩过）。至于其发售日，也是近期为写本篇文章查阅资料时才发现的，不禁惊叹早期 KONAMI 功力之高。当时“恶魔城”系列作品的水准，我认为就是在今天次世代机上都未能超越（画面除外）。它动作的流畅度，地形和角色、背景的设计，道具的使用等，都是 ACT 发展史上不朽的经典。“恶魔城”雄踞 83～86 年度十佳游戏之第二位，与“超级马里奥”、“超级马里奥Ⅱ”齐名，足以证明其制作之出色和影响力之巨大。由于此作在“97 增刊”拙文“一世情缘”中已有介绍，在此不再赘述。



□燃烧战车 METAL GEAR

KONAMI　87,12,12

操	9.5	画	9.5	系	9.5
地	9.5	难	9.5	综	9.5

比较早期的带有迷宫性质的 ACT，因而后来也有将其划归 A·RPG 的。那时对迷宫、道具等操作还比较陌生，因此该作在当时看来难度偏大，我未能将此游戏打穿，因而也未能深入体会它的独到之处，据说该作在日本评价是颇高的。

□BATMAN 蝙蝠侠

SUNSOFT　89,12,22

操	7.0	画	8.5	系	7.0
地	7.0	难	9.0	综	7.0

感觉上 SUNSOFT 制作的 ACT 操纵系统比较困难，因而难度也较大。"BAT MAN"也不例外。根据美国人气电影改编的游戏，游戏气氛的营造、形象设计等各方面也还算不错，但其难度令人望而却步，限制了它的普及和发展。

□机械战警系列

ROBOCOP 系列　DATA EAST 出品

1 代 86,9,26　2 代 91,4,2

操	7.0	画	7.0	系	6.5
地	6.5	难	8.0	综	7.0

与 DE 的其他 ACT 一样，难度偏高，且操作感觉不够好。游戏中加入了角色行动的"惯性"设计，使操纵起来更加费劲。2 代比前作并没有显著的进步。但是 2 吸取了"鳄鱼先生"的作法，加入了几个照准射击的版面，使游戏略显新意。

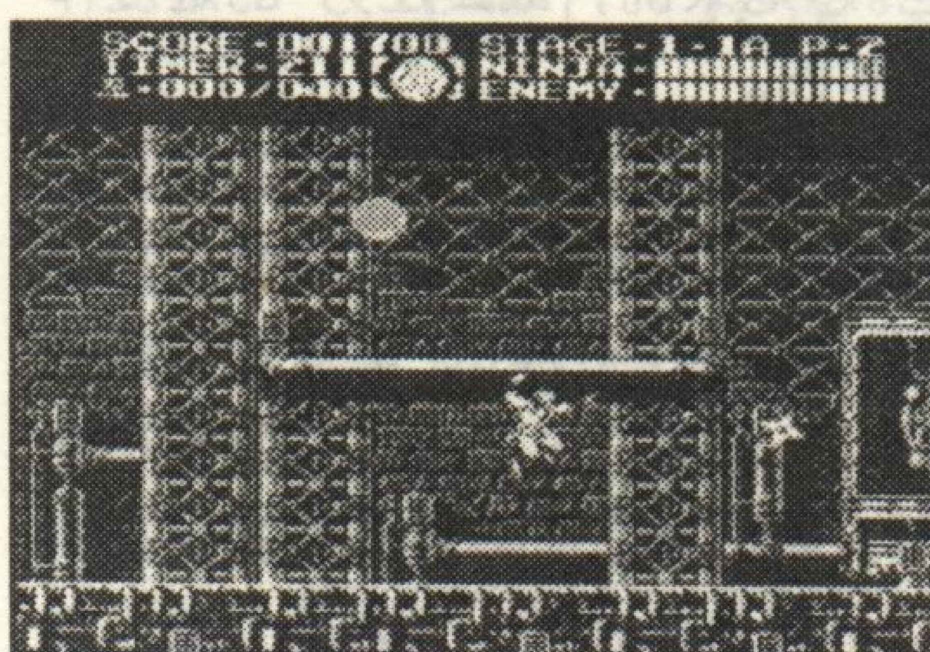
□忍者龙剑传系列

TECMO　1 代 86,9,26

2 代 90,4,6,　3 代 91,6,21



操	9.5	画	9.5	系	9.5
地	9.5	难	9.5	综	9.5



"忍者龙剑传"的基本设定有很多类似"恶魔城"的地方，尤其是它的状态栏，几乎与"恶魔城"一模一样。但在操作上，"忍"系列更强调跳跃、攀爬这类忍者的特殊本领。忍术的使用也是其一大特点。该系列作品流畅度、操纵感都很好，角色设计和画面也很出色。只是 1、2 代难度过高，3 代则难度较为适中，而且在各方面也确实达到了系列作的最高水平，是 FC 上 ACT 的巅峰作品之一。

□双截龙系列

TECHNOS JAPAN　1 代 88,4,8

2 代 89,12,22　3 代 91,2,22

"双截龙"可以说是横向格斗过版游戏的重要开创者。虽然限于 FC 的机能，动作还稍显简单，但是由于当时此类格斗游戏尚属于"准新生事物"，比较少见，而且可以获得以肉拳直接击毙敌人的快感，游戏者可以把游戏中丑陋、凶恶的敌人假想成现实生活中的"敌方人物"给予痛殴，从而得到其他游戏类型所不具有的滞感和舒畅感。因此，"双"的爱好者是相当多的。街机"双 Ⅱ"的投币率也相当高。

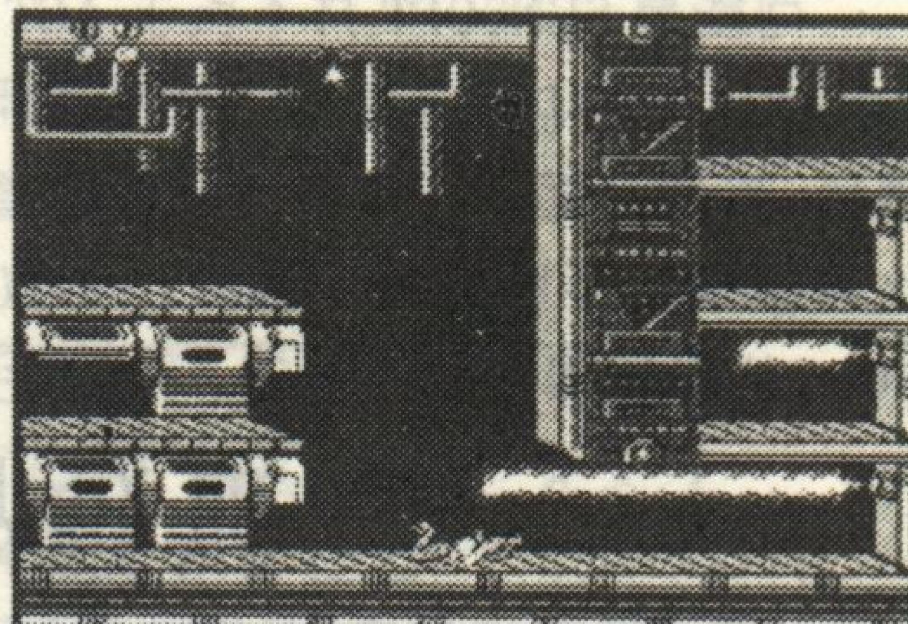
□魂斗罗系列 CONTRA

KONAMI　1 代 86,9,26,　2 代 90,2,2

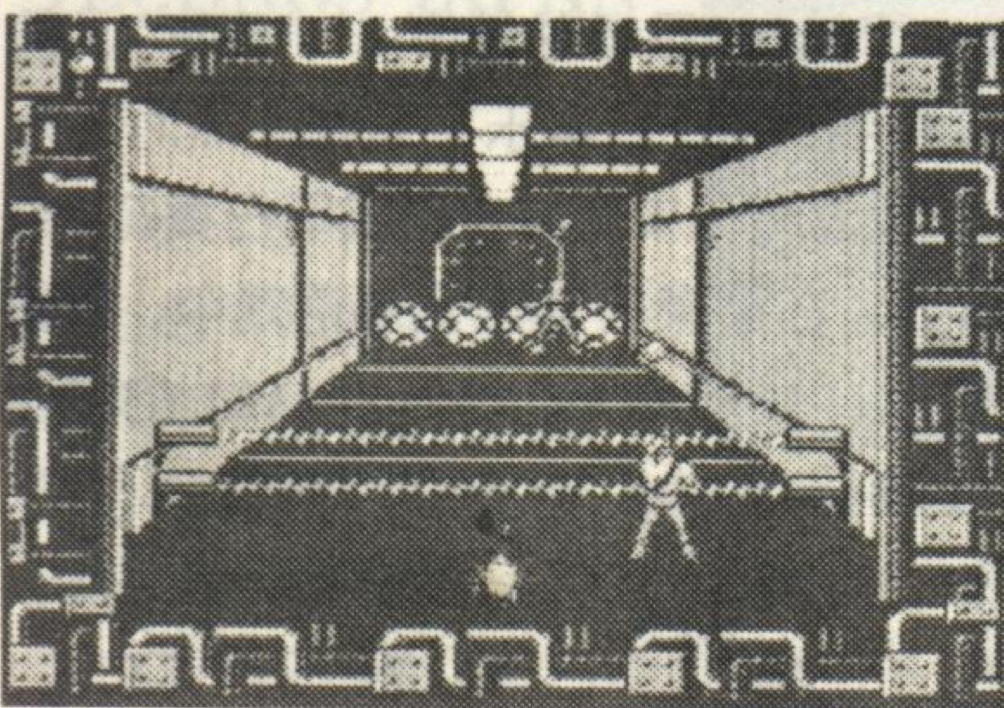
操	10.	画	9.5	系	9.0
地	9.5	难	8.5	综	9.5

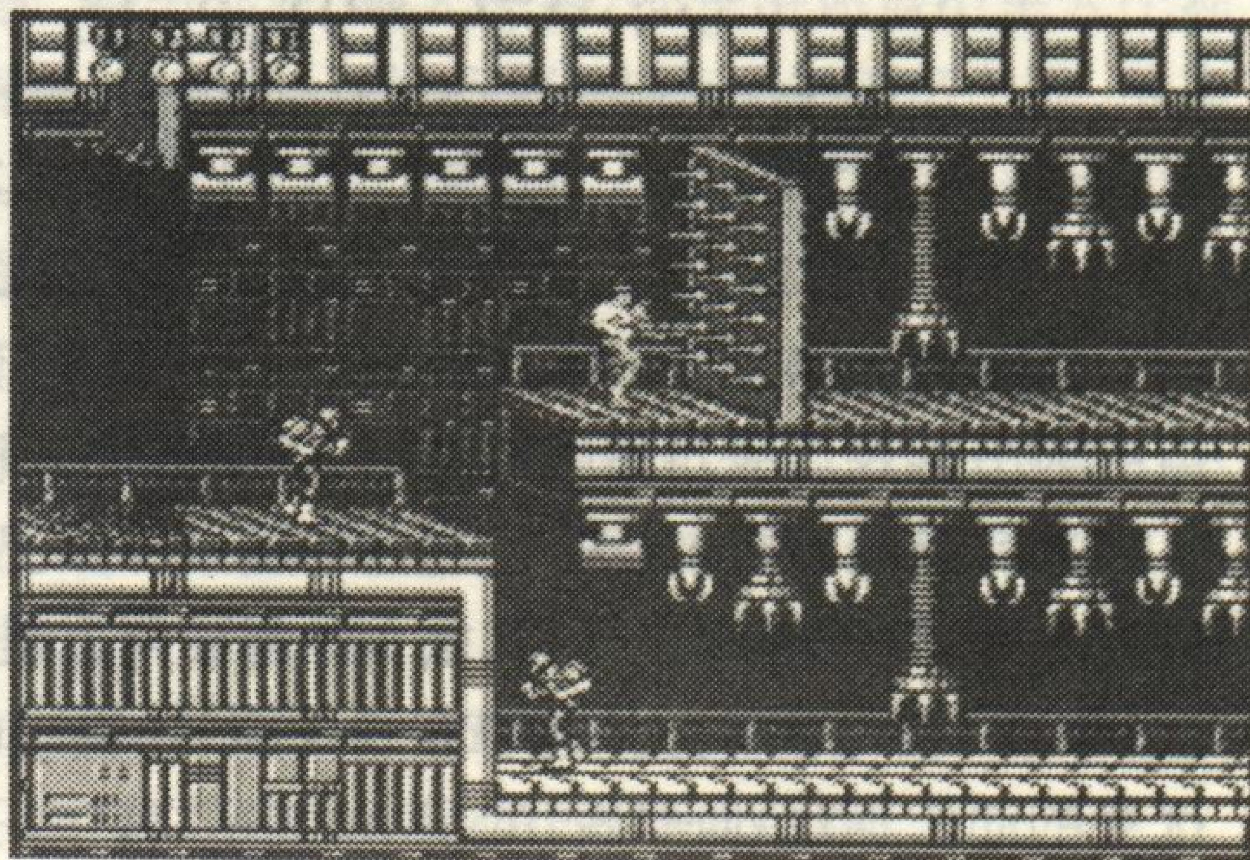
操	9.0	画	8.5	系	9.0
地	9.0	难	7.5	综	8.5

"魂斗罗"对国内玩家来说可算是 ACT 的代表。它简单的操作，流畅爽快的射击感觉培养了一代玩友，游龄在 10 年以上的玩友恐怕没有未玩过"魂斗罗"的。很多人大概都还记得 S + nR(n = 0,1,2,……）枪一枪消灭大把敌人的感觉吧。"魂"同时也确立了一类游戏的模式，在后期推出的游戏中，有很多持枪射击 ACT 都曾被归入"魂斗罗"的名下。下面我们来看看曾被冠以"魂斗"之名的作品。



▶"魂斗罗 1 代"绝对影响一代。谁要没玩过这个游戏，真够"岂有此理"的。





◀▶选 30 人和选关可同时进行，大家还记得方法吗？

□最终任务 FINAL MISSION

NATSUME　90,6,22

操	10.	画	9.5	系	10.
地	9.5	难	10.	综	9.9



在我国其被称为"空中魂斗罗"。实际上该作要算是一部射击游戏。由于其武器系统——W、L、S 等枪与"魂斗罗"中的 M、S、F、L 有些相似,而且主角形象也极度酷似"魂"作,因而推出时被称之为"空魂"。NATSUMI 的此部作品水准很高,武器的设定、副枪的设定、各方场景和敌方的设定都高度到位。其中两个副枪可以变换角度和锁定方向成为辅助火力点,但它的方向控制不是很好掌握,造成了一定难度。另外游戏中很多场景中有上下方向的卷轴,也很有特色。总地来说,"最终任务"的难度作为射击游戏有些高,但不失为佳作。

★编者重要补充/该作地位之尊,大概相当于"红白机上的看家作品"吧?真是难而又难(难于上青天?!)。大部分人打到第三关关底飞空船炮台时告即告 GAME OVER,能达到纵版向上飞的第四关就更是非常困难了,想硬打过第四关几乎没有任何可能。不过,编者仅有的两次爆机经历值得各位老牌玩家帮助研究——一次是在第二关,不知怎么搞的,打死一个敌人就加一条命,结果当然很好啦!还有一次更神奇,突然间就变成无限条命,死不完的人!!!打到后几关时,深觉 NATSUME 游戏制作功力之无比淳正深厚:其武器命中目标后判定之准确及效果音之绝妙、其每一关 BGM 之强劲动听、其敌方难度之配置、其操作之复杂紧张流畅,都达到了极高的造诣,这真是一个灭世代 32 位机上平面横版射击难以望其项背的 8 位机王牌作品啊(本作可选关,爆机后的画面也非常好看哦)!最后一句话,就是"因为它太难,玩家不认可它"!

□【RAF】(星际魂斗罗)

SUNSOFT　90,8,10

可能是 SUNSOFT 并不长于 ACT,这部作品也确实显得有些 ROUGH。游戏中除了武器的选择使用以及一些地型尚算有些特点外,其他方面实在没有什么可称道的。跳跃、射击的动作感觉比较僵硬,不够流畅,因而也导致了该游戏难度偏高。敌方 BOSS 的形象也感觉怪怪的,不够吸引人。

□孤独战士

パツプ　91,2,15

操	7.0	画	8.0	系	7.0
地	8.0	难	8.0	综	7.0

曾被我国称为"3D 魂斗罗"的作品。采用了斜 45 度轴侧视点的射击游戏。敌方角色较独特,总体感觉一般。

其实这些被冠以"魂斗"之名的这几部作品,除"RAF"和"孤独战士"比较的平庸之外,其余 3 作都称得上是上乘之作。实际上,像"KAGE"等作,比"SUPER 魂斗罗"还要出色许多。把这些优秀的动作游戏划归"魂"的名下,倒是"魂"借了它们的光哩!

□霹雳神兵 HEAVY BARREL

DATA EAST　90,3,2

操	8.0	画	8.5	系	8.5
地	8.0	难	7.0	综	8.5

曾称"魂斗罗 3 代"。这是一个俯视视角的射击游戏。情节与大多数此类游戏一样——潜入敌基地进行破坏。本作的特点在于武器系系统的设计。角色装备有枪械和榴弹,除最基本的机枪外,还可以得到火枪和霰弹枪。火枪威力大,但面积相对小些,霰弹枪对付群敌很有效,但威力略显不足。手榴强也有四种左右(SORRY,具体有多少种记不清了)。另外还有一种宝物(或称零件),每当集齐 6 个后就可以合成一把超能武器,它射速快,面积广,威力巨大,此时一路杀敌冲过去很有一种"当我者立死"的感觉。这些枪、榴弹、宝物等都隐藏在途中物箱子里,要想打开箱子取得装备需要有钥匙,而钥匙只有在击毙特定的敌方士兵才能得到,并且最多只能同时持有 4 枚。因此,装备不是任你挑拣使用,吃枪需要一定"战略眼光",不像"魂"那样可以见枪就吃。这一设计造成了本游戏的趣味性和独创性。游戏前几关野外作战,后期则进入敌基地内部,地型复杂,机关众多,颇具可玩性。感觉上,DE 制作的游戏,不论是 ACT 还是 STG,感觉总有些怪,有些"非主流"的味道,而这部"HEAVY BARREL"却十足作出了特色,是一部上佳之作。

□赤影 KAGE

NATSUME　90,8,10

操	9.5	画	9.5	系	9.5
地	9.5	难	8.0	综	9.5

在我国曾被称为"水中魂斗罗"。拥有独特世界观的作品,其操作感、流畅度都达到了顶级水平。"97 增刊"中已有介绍。

□兽王记

ASMIK　90,7,20

操	6.0	画	6.0	系	6.0
地	4.0	难	7.0	综	5.0

在 90 年代居然推出这种水准的 ACT,真够没面子。情节角色过于怪异,主角动作僵硬粗糙,攻击形式单调。特别是地型,几乎没有任何起伏,毫无趣味性可言,够得上"垃圾 GAME"的称号。

撇开"T.M.N.T"和"兽王记"不说,FC 的 ACT 在 90 年代初可说达到了顶峰。"SUPER 魂斗"、"忍者龙剑传 2"、"赤影"、"霹雳神兵"等大批佳作涌现,使当时 FC 玩家乐不思蜀。然而进入 91 年后,MD 和 SFC 软件渐趋成熟和丰富,FC 已成明日黄花。91 年 FC 高 K 的 ACT 明显减少。在硕果仅存的几部游戏中,只有"忍者龙剑传 3"、"双截龙 3"、"特救指令"堪称 FC ACT 的传世经典,其他如"超人狼战记 WERE WOLF"、"T.M.N.T2"、"DYNAMATE BATMAN"(91,12,20,SUNSOFT)等皆属平庸之作。"忍者龙剑传 3"等 3 作在"一世情缘"中已有介绍,不再详述。



91 年以后,虽然仍有一些厂家在为 FC 制作游戏,但由于 FC 机能所限（FC 上 4 人街霸的推出即充分显示了它的力不从心),再也没有高水平的 ACT 出现。现在看来,FC 的寿终正寝实际上也标志着家用机上 ACT 黄金时代的完结。在 SFC、MD 乃至次世代机上,除了移植街机作品外,鲜有高质量的原创 ACT 出现。正因为如此,一些老玩家才会至今还对 FC 抱着一种难以割舍的独特感情。

天语/看到这里,“资深”玩家——即 10 年以来,从 ACT、STG 打将过来的那部分玩家,应有所体会。编者曾在杂志上对土星另一看家作品“骨头先生”作过多次介绍,可以理解为那是与目前普遍“陶醉”于日式风格 RPG 等现象共存的一个小小“不和谐音”,本意在于,希望有条件的朋友能从其中获得 10 年前“闯关”的那份感觉……

□希魔复活

CAPCOM　88,7,20

操	7.5	画	8.0	系	9.0
地	9.0	难	8.5	综	8.5

带有解迷、迷宫等要素。后来也倾向于归入 A・RPG。动作方面对于主角的铁爪的使用要求很高,技巧性很强。由于单从 ACT 的方面来说就很要求技巧,再加上迷宫、地型、解迷和道具的使用,此作变得较为复杂。卡普空在这部作品中显示了其制作 ACT 的潜力。

□松鼠大作战 CHIP & DALE

CAPCOM　90,6,8

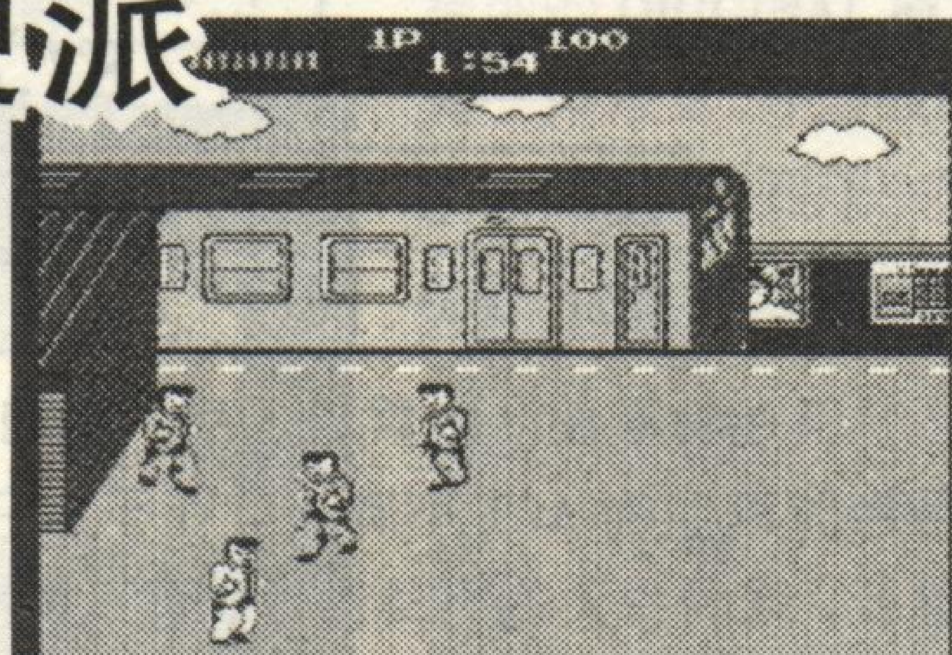
操	8.5	画	8.5	系	8.5
地	9.0	难	6.0	综	8.5

天尊到底是天尊,ACT 功力就是不凡。松鼠大作战是一款较为轻松和容易上手的 ACT,操作难度和对技巧的要求不是很高,整个游戏很流畅。两只小松鼠的造型十分可爱,加上战斗多是在厨房、实验室等进行,因而背景、道具等都十分幽默。正因为如此,“松鼠大作战”吸引了不少女性和儿童玩家。游戏主要通过跳跃来躲避各种机关,并运用道具或者同伴砸死道路上的怪物。整个游戏妙趣横生,机关设置也很巧妙,可谓老少皆宜。

□热血硬派

TECHNOS JAPAN

87,4,17

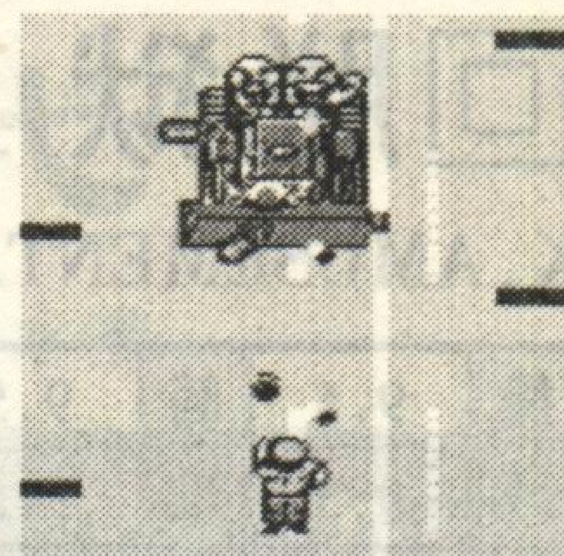


格斗动作游戏,操作与格斗感觉都很像后来的“双截龙”,可以视为“双”的前身。但打斗感觉略为涩滞,远不如“双”流畅爽快。

操	6.0	画	6.0	系	6.0
地	5.0	难	7.5	综	6.0

□古巴战士

SNK　88,12,26



操	8.0	画	8.5	系	8.5
地	8.5	难	7.0	综	8.5

此乃我国 FC 早期人气度极高的作品,又称“革命英雄”、“革命战士”。基本概念与 SNK 的“GREAT TANK”十分相似。主角拥有枪械和手雷两种武器,需利用地型消灭敌兵及装甲车辆。射击感觉较佳。天师补充/87 年出品的街机名作被移植。容量大。这部“无限 CONTINUE”制的游戏,值得注意之处还有那非常优秀的 BGM。本作可选关。

□“怒”系列

K.AMUSEMENT LEASING/SNK

怒 1(IKARI) 86,11,26

怒 2(怒号层圈) 88,4,16

怒 3(IKARI3) 90,3,16

操	6.0	画	7.0	系	6.0
地	6.0	难	8.0	综	6.0

“怒”系列的制作水平就是 90 年代的 3 代也不是很高。“怒 1”的版面几乎没有任何特色,战斗十分单调,以至于这盘卡当时我只玩了一次就还了。“怒 3”则改为手持刀剑,在异次元空间与异形、外星人作战,感觉有些像“SUPER 魂斗罗”第 6 关的俯视版面。“怒”系列中以“怒 3”稍有玩头。该作改为以赤手与敌人搏斗,只有在打 BOSS 及几个特殊版面时才可以使用枪械。除视点不同外,“怒 3”其他方面如角色、背景等感觉与“脱狱”颇为相似。“怒 3”的格斗感觉一般,动作较少,攻击及受到攻击的判定都有些奇特,也许是因为这种视点对于格斗动作来说表现力不足吧。因而其三代也只能算二流 ACT 水准。看来早期 SNK 对“格斗”的理解还不够深刻。

□鳄鱼先生 MAD CITY

KONAMI　88,8,12

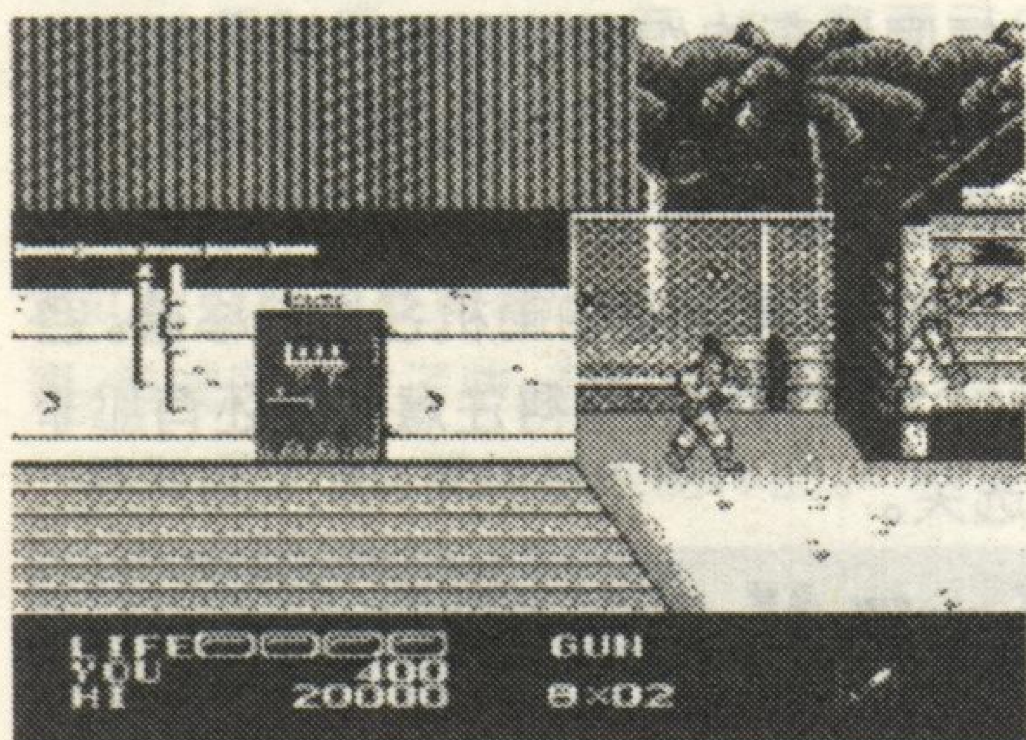
操	7.0	画	8.5	系	7.5
地	7.5	难	7.5	综	7.5

本作与电影“鳄鱼邓迪”毫无关系,而是讲述退伍军人比利营救女友的故事。只因第一关“沼泽”中有几条鳄鱼出现,故被商家张冠李戴。作为 KONAMI 出品的 ACT 来说,动作部分显得一般了些,主角及敌人打斗的动作均不够顺滑,攻击方式也显得单一。印象中,KCE 对这类格斗 ACT 一直把握得不好。“鳄鱼先生”与同类游戏“双截龙”、“脱狱”等比起来要逊色一些。但本作的特色在于在同一作品中融合了不同的游戏形式。例如加入了“野狼行动”式的照准射击版面,以及 3D 驾车射击版面,使整部作品感觉很丰富。不失为一种有益的探索和尝试。这一形式也曾被后期的一些游戏如“ROBOCOP2”等所引用。

□脱狱 P.O.W.

K.AMUSEMENT/SNK　89,6,30

操	9.5	画	9.5	系	9.5
地	9.5	难	9.5	综	9.5



◀当时看来极其震撼的8位ACT游戏！

移植自街机的同名作品，讲述一名战俘从战俘营越狱脱出，用高超的格斗技能及途中获得的装备杀出重围，并完成刺杀敌军首脑的任务。该情节与美国电影"RAMBO Ⅲ"（第一滴血系列）有一定联系。此作的原街机版就极受欢迎，FC的这款移植作品移植度高，从画面的精细程度到操作手感、音乐等与同期其他作品相比都十分出色。游戏共分5个AREA，主人公需依仗自己的铁拳与敌人搏斗。在击倒敌人后，可获得铁拳套，军刀，手榴弹，M16A1半自动步枪，防弹背心，LIFE回复等装备，提高攻击力和防御力。"脱狱"的首脑都是大型军用车辆或飞机如装甲运兵车，米－24雌鹿武装直升机等，完全是苏式装备，且描绘得十分细致，很令我们这些"军事迷"感动。（相信读者中有不少也曾对"米格"、"M1、M2、M60"、"AH64"等等这些东西"发烧"吧？）

"脱狱"与"双截龙"系列，可以算是横向格斗过版游戏的先驱。前者由于其更加靠近战争的背景设定，又有其独特的吸引力，使该作感觉很刺激。反观SNK早期在FC上的这些作品（"怒"系列、"大坦克"、"脱狱"、"古巴战士"）无一不是直接反映战争场面，如此看来，SNK倒是一个"战争贩子"了，HAHA……

在"脱狱"后曾有一个被国内商家冠以"脱狱2"之名的游戏，真名是"CROSS FIRE"（交叉火力），90，11，2，九娱贸易出品，它是个持枪射击类游戏，因故事背景与"脱狱"有几分相像（也是破坏苏军装备）且第一关的BOSS也是米－24，因而被贴上"脱狱"的标签。相比之下，"CROSS FIRE"在各方面都比不上"脱狱"，就其操纵感觉来说，与同类射击动作游戏"魂斗罗"相比也差着一大块。因此把它归入"脱狱"名下纯属欺世盗名之举。

编者补充/89年夏天拿到了原装卡。记得刚上初三时，每天早晨6点开打，一人不死通关，然后吃早饭，再骑车子去学校……非常优秀的正统派ACT，其BGM在当时听来很感动呢！第一关的某间屋里会送你个人你知道么？你能在第二关打下多少辆摩托车？第四关相扑老怪的打法其实很简单……遗憾的是那种游戏感觉今天找不到了……的确，很难再找到了。

□忍者神龟系列

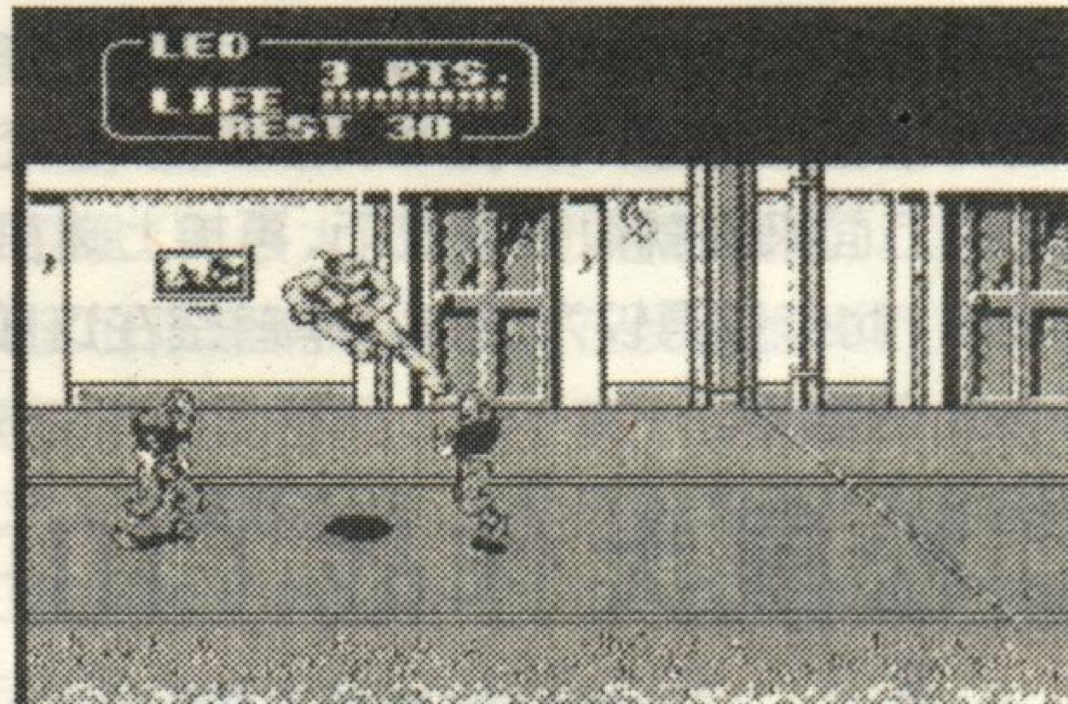
激龟忍者传 KONAMI　89,5,12

"T.M.N.T"1代 90,12,7　2代 91,12,13

操	7.0	画	7.0	系	8.0
地	8.0	难	8.5	综	7.5







▲"忍者神龟"的动画片在我国播放过，游戏里有没有那个"斯普林特"老师呢？8位机同画面出现的人物是很有限的，且控制起来也不太顺手，跟街机不可比。想想"脱狱"的手感就要出色的多。

根据美国人气动画"TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES"（T.M.N.T，国内译为"忍者神龟"）改编的游戏，由于角色的使用以及游戏中一些解谜和迷宫的要素使其带有RPG的性质。但是战斗部分难度偏高，情节不够紧凑，该游戏没有引起太大的反响。实际上，后一部作品"T.M.N.T"不论从名称还是内容，它都不是"激龟忍者传"的续作，但因题材、制作商都相同，暂且把它们作为系列来看。

"T.M.N.T"总的来说是一款不太成功的ACT。与同类"双截龙"、"脱狱"等相比，差距显而易见。虽然主角忍者龟的动作还算丰富，游戏也称得上流畅，但是敌方角色实在太过单调和乏味。尽管这些伏特兵的攻击方式略有不同，但叫的感觉整个游戏的杂兵只有一种。每关BOSS又过于强大，动作没有规律性，攻击判定十分奇怪，造成"T.M.N.T"感觉比较无聊和乏味。在90年代以前，KONAMI几乎是ACT方面的老大，无论在FC还是街机上，只要见到KONAMI的标志，那游戏质量一定没挑。比如"魂斗罗"、"赤色要塞"等，都是上佳之作。然而从90年代起，KONAMI制作ACT已显得力不从心，到MD、SFC和次世代机阶段，只能拿着一个"魂斗罗"不厌其烦地炒冷饭。到了今天，好像只能依靠着"心跳"的少女攻势了。昔日的老大地位已被CAPCOM取代。从"T.M.N.T"起，就显示了柯氏的颓势。

"2"则是比前作几乎没有任何改进的续作，不论从敌我双方角色、操作和场景，与前作差别均微乎其微，看不出有什么进步的地方，简直是在偷懒。"T.M.N.T2"的推出，再次证明了老柯的衰落。（天语/虽然老柯在后期FC上的ACT方面有些力不从心，但早期（198？）"忍者神龟"系列在街机上可是当时为数不多的可以"四打"的游戏！编者打赌有许多读者都玩过）

□绿色兵团 GREEN BERET

KONAMI　87,4,10

操	5.5	画	7.5	系	6.0
地	5.0	难	7.5	综	6.0

讲述特种部队士兵潜入敌人基地进行破坏的故事。该游戏与当时其他的ACT不同之处在于，它是用十字键来操纵角色跳跃，就像今天的格斗游戏，而不是按惯常的作法单设一个跳键。这使得当时的我很不适应，跳跃时机、角度总也掌握不好。总体感觉"绿色兵团"难度偏大，敌方角色也稍显单调，可以说不是很成功的作品。



二、MD(世嘉五代)时代

■16位机的ACT画面较以往前卫了许多，同时力争使游戏性达到红白机的水准

□异形风暴 ALIEN STORM

SEGA 91,6,28

操	5.0	画	6.5	系	6.0
地	5.0	难	8.5	综	5.5

制作粗糙的游戏。角色动作生硬，操纵感极差，趣味性很低。

□影舞者 SHADOW DANCER

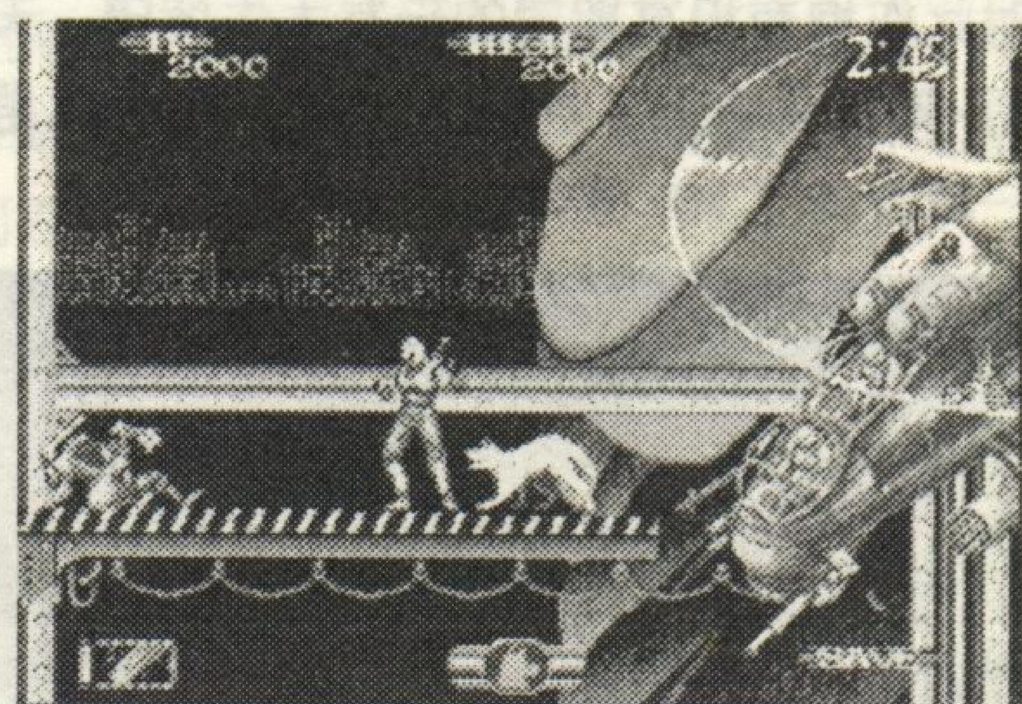
THE SECRET OF SHINOBI 91,6,28

操	5.0	画	6.5	系	6.0
地	5.0	难	8.5	综	5.5

游戏中忍犬的使用独具创意，早期MD中比较出色的作品。







□D.J BOY

SEGA　90,5,19

操	7.0	画	7.0	系	5.0
地	6.0	难	7.5	综	7.5

□杰克逊月亮步

SEGA　90,8,25

操	6.5	画	7.5	系	7.5
地	6.5	难	7.5	综	6.5

由于SEGA与街机的独特关系，MD登场之初就出现了一批街机移植作品如"战斧"、"DJ男孩"、"MICHAEL JACKSON' S MOON WALKER"等。实际上，这些ACT除了在画面上确实更上一层楼外，在ACT的本质——操作及游戏性上均远不如FC上的巅峰之作。

□BARE KNUCKLE系列

SEGA　1代 91,8,2　2、3代出品时间未明

操	8.5	画	8.5	系	7.0
地	7.0	难	7.0	综	8.0

本系列在国内曾被译为"格斗3人组"、"怒之铁拳"等。BK系列是MD上横向格斗过版游戏中比较成功和有特色的。其中2、3代比一代有了长足的进步，并引入了必杀技、携力技以及必杀技升级等概念，使游戏的精彩程度大为增加。特别是BK3中，威猛的必杀技力度感很足，各种擒拿技、摔投技和打击技使格斗的感觉十分之爽，游戏流程也十分流畅、新加入的多结局系统虽说意义不大，但也看出了制作者的心思及创新精神。BK系列可以看作是SEGA的"FINAL FIGHT"，几乎成了MD的"拳头"产品。但由于横向清版ACT这种游戏形式的局限性，BK系列也未能有太大创新和突破。(天语/好像3代中是可以输入秘技使主角威力大幅提升？)

□战场の狼Ⅱ

CAPCOM

操	9.0	画	9.0	系	9.5
地	9.5	难	8.0	综	9.5

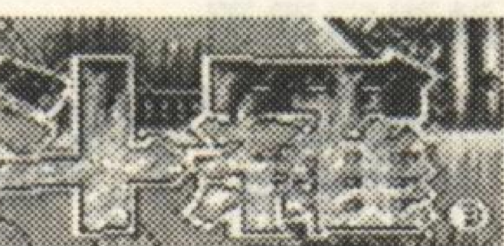
制作并移植得十分成功的作品。原街机"战场之狼2"(美版名为MERCS)是讲述三名雇佣军营救被劫持的总统的故事，场面火爆，战斗激烈，动作流畅，敌方角色十分丰富，包括各兵种的步兵、摩托车、轻重战车、碉堡炮楼、军舰、武装直升机、装甲列车等等，不一而足。再加上多彩的武器(重机枪、霰弹、火焰喷射器、榴弹发射器等)和丰富的地型设计，令人热血沸腾，使该作大欢迎。MD版不仅作到几乎完全移植，而且加入了原创的ORIGINAL模式，其中对人质的营救、武器装备的选择使用等，与原作相比又别有一种感觉，令游戏的可玩性大大增加。如果你是一个"战争狂"，又是CAPCOM的拥护者的话，一定要玩一玩"战场の狼Ⅱ"。





◀天尊出品的这款游戏以前在街机上十分受欢迎。

□魂斗罗



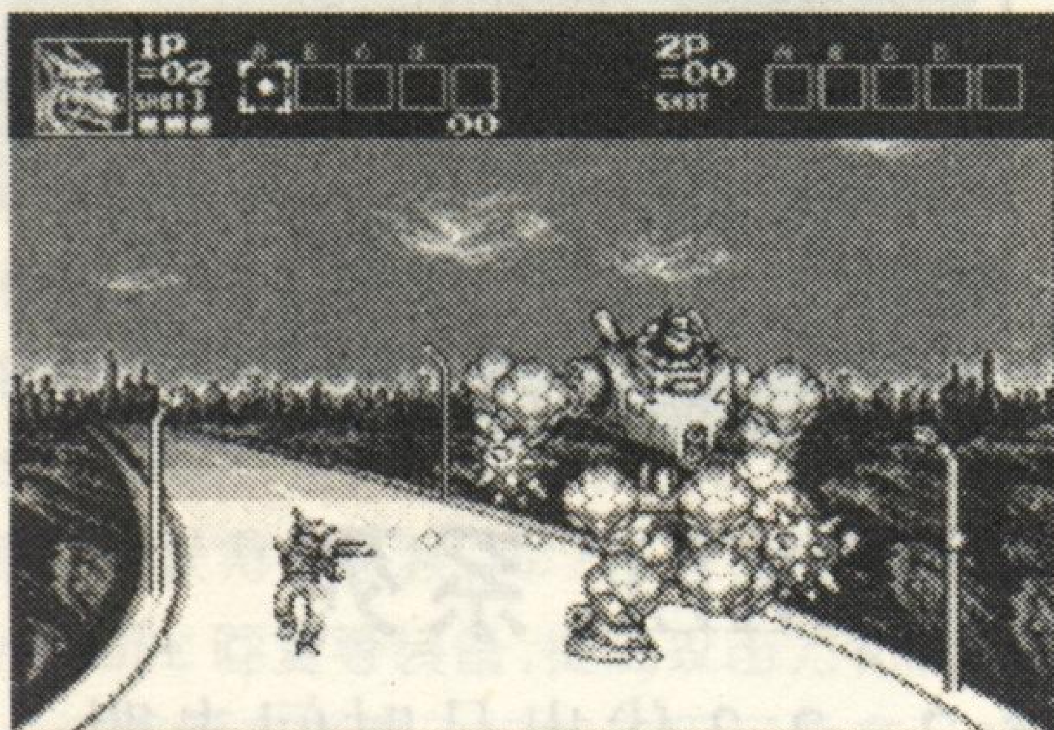
KONAMI

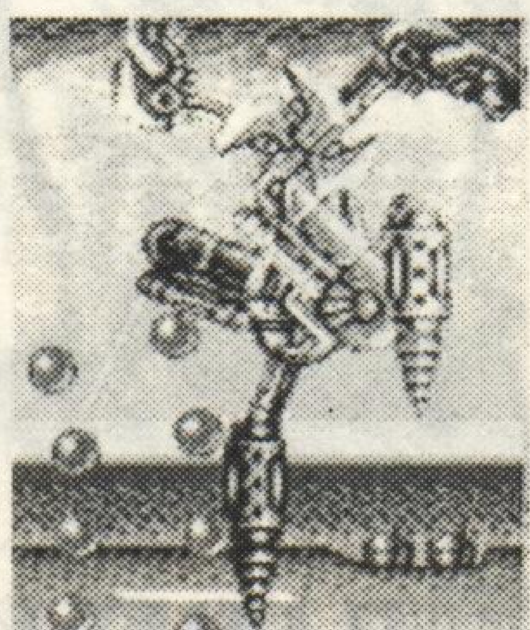
操	8.0	画	7.5	系	7.0
地	9.0	难	7.5	综	7.5

90 年以后 KONAMI 在 ACT 方面已少有作为。它为 MD 所作的“魂斗”，操作感十分一般，角色设计也十分俗气，令一些曾对此作抱有极高期望的玩友大失所望。天语/美式风格重了些，音乐也还不错。这是一款发挥了 MD 硬体特性的作品。



斗





◀迫力、音乐都很好。

□“战斧”系列

SEGA　　1 代 89,12,23
2 代 91,12,27　3 代出品时间未明

操	7.5	画	7.5	系	7.5
地	7.5	难	7.5	综	7.5

“战斧”系列最吸引人的地方是角色和世界观。游戏中骑乘怪兽作战，魔法的使用等都较有特色。但“战斧”的操作感觉十分一般，直到“战斧 3”才略有改观。

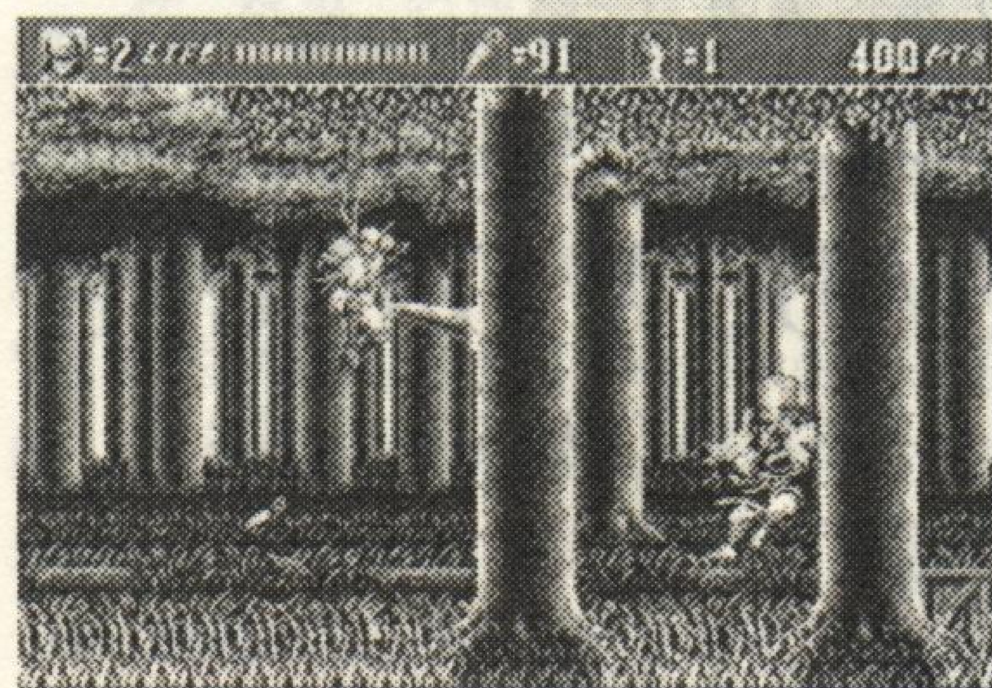
编者补充/其实这些游戏在当年街机上表现还是十分不错的，本人记忆尤新。对于我国玩家来说，该系列知名度相当高。虽然移植后的表现有些不足，不过编者仍对其世界观表示赞赏：游戏画面颜色搭配得当，攻击手段多样，角色、怪兽的细节设定很见功力。

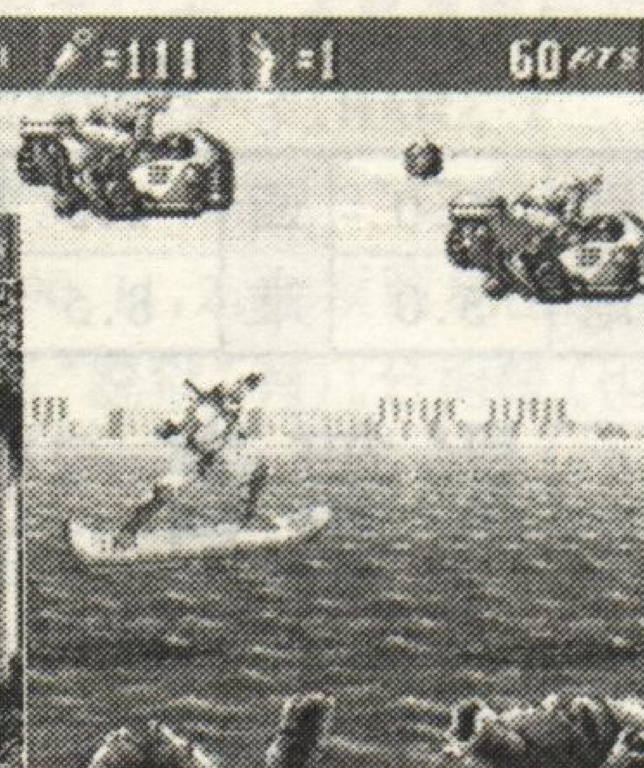
□超级忍 Ⅱ

SEGA

操	10.	画	10.	系	10.
地	10.	难	9.0	综	10.

▼动作的多样性使得游戏乐趣大增，完全核定玩者操作能力之等级。





▲本关老怪不好打。

ACT 史上的绝对经典！画面朴实而细腻、角色动作极其顺滑畅，机关设置巧妙，各场景和敌方角色设计也十分出色。以评价 ACT 的各项标准来看“超级忍 2”，几乎没有任何缺点。当使用主角胧的必杀破斩剑和飞蹴解决敌人时的感觉真是棒极了。和所有的以忍者为主角的游戏一样，本作对于跳跃和攀爬的技巧要求较高。尤其是第 6 关的落石和第七关“对决”中的飞行器外壳，及其内部的电网、升降机，极具挑战性。记得第一次打穿“超忍 2”是在学校流动室里，当时吸引了大批同学围观（有很大部分并不是游戏迷）。据他们说看我攻“超忍 2”比去看学校放的录像精彩多了。在反复地失败和琢磨后第一次通过那些机关时真是说不出的舒畅，也不禁十分佩服设计者构思的巧妙。“超忍 2”是 ACT 的又一个巅峰之作，在后来的次世代机和街机上，都再也没能看到如此精彩、构思精妙的 ACT 了。（天语/唯有亲自爆机者才能体会啊！如果本作多年后再度拿出来玩，相信会同样地令人感叹。仅管它是个 16 位机的游戏）



MD 上还曾出现过一批美版或根据美版漫画改编的 ACT 如“侏罗纪公园”、“变形侠医”、“蜘蛛侠”、“阿拉丁”等等，和所有的美版游戏一样，操纵性较差，缺乏创意。（天师语/其实 MD 的主力动作游戏还是美版居多，确实其操纵性不太符合亚洲人口味。个别游戏如 SEGA 的“蚯蚓战士”，就很受我国玩家的喜爱）

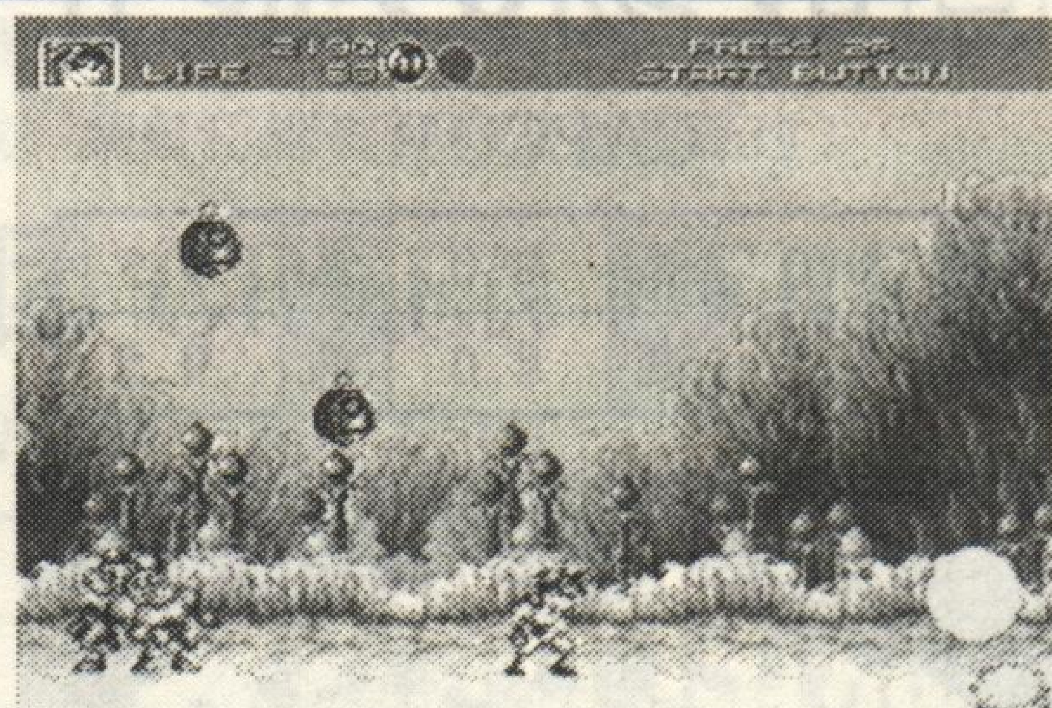
□火枪英雄

TREASURE

操	9.5	画	9.0	系	9.5
地	9.0	难	8.0	综	9.5







MD 上 ACT 的又一款力作。相信许多玩家对“火枪英雄”中激烈火爆的场面和主角“嘿呀”、“嘿呀”的呼喊声还记忆犹新吧。该游戏速度感较强，因而感觉比较刺激和流畅。己方武器的配合使用，主角多彩的动作例如铲腿、投掷敌兵等、地型的复杂多变及敌方 BOSS 形态的多种多样，使“火枪英雄”具有十足的魅力。TREASURE 公司出手不凡，它制作的 ACT 都独具创意。如后来推出的“异形战士”、“魔强统一战”、SS 上的“守护英雄”等，个个精品。



三、ARC(街机)

■ACT 在街机厅里的领导地位并无太大的变化

从我开始接触街机起，早期 ACT 中印象比较深的有三个："饿流祸"(KONAMI，1989)、"S、P、Y"(KONAMI)和"CHELNOV 战人间的发电场"(DATA EAST)。

严格地说，"饿流祸"应算是一种较特殊的射游戏。像"魂斗罗"中的 3D 场景一样，"饿流祸"的角色是向纵深前进的。这样的形式，好像在以后再也没有出现过。"饿"的操作很简单——除角色前后左右移动处，仅有开枪和手雷/火箭筒两键。游戏风格比较写实，敌方装备都是有据可查的苏式装备，如第二关的雅克 36"铁匠"，第三关的米－24，以及 T－62、基辅号航母等，都在此作登场。"饿流祸"是一部对战争场面描绘得很出色的游戏。战斗场面真实而激烈，由于采用了类似主观视点的设计，临场感很强，游戏中手雷、燃烧弹、枪榴弹、火箭筒的使用也很有感觉。不知为何，这种类型的动作射击游戏没有得到发展，挺可惜的。

"S.P.Y. SECIAL PROJECT Y(Y 计划)"是一部融合了格斗、射击的清版 ACT。它的射击场面也是 3D 纵深的。因为早期游戏厂商的以 2D 模拟 3D 理论及技术，并不很成熟，使这种纵深射击存在一定问题。但是，"Y 计划"整体来说还是蛮精彩的。

"战人间的发电场"是一部风格怪异的作品，除奇特的造型外，特点不很突出。此时期 DE 在街机上出现过的作品还有"BLOODY WOLF"，内容与操作都与"霹雳神兵"类似。这几部作品，在国内数量都较少，影响力也不大。

同一时期街机上的 ACT 还有前面提及的"战斧"、"MOON WALKER"、"DJ 男孩"以及"魂斗罗 1、2"、"双截龙"等。老实说，这些 ACT 水平都较低，有些甚至还不如 FC、MD 版本。直到 CAPCOM 推出"FINAL FIGHT"(快打旋风)和"三国志 2"等，才使街机的 ACT 状况有所改观。

印象中，CAPCOM 从"三国志 1"以来，在街机上推出过的横向清版 ACT 主要有以下几部："三国志——霸王的大陆(？)"、"FINAL FIGHT"、"三国志 2——赤壁之战"、"名将"、"变身忍者"、"恐龙斗士(卡迪拉克和恐龙)"、"复仇者(PUNISHER)"、"铁血战士对异形"、"圆桌武士"。特别是"三国志 2"，那时几乎每个街机厅都有它的影子(天语/至今仍是机厅"保留曲目")。这一类游戏对于游戏流程的记忆要求较高，而格斗的技巧则降到了第二位。由于杂兵太多，BOSS 太强(CAPCOM 此时期的作品有一个特点，即在前二、三关设置一个极为恶心的 BOSS，如"FINAL FIGHT"中的苏杜姆，"三国 2"中的夏侯淳等)，使得这类游戏变成必须依靠续很多币才能打通，因而也降低了游戏的爽快度和流畅感。在 CAPCOM 的以上作品中，我认为最出色的是"铁血战士对异形"和"圆桌武士"。

"铁血战士对异形(PREDATOR VS ALIEN)"继承了 CAPCOM 的 ACT 的一贯技巧如摔投、必杀技等，而操作感觉更加流畅。铁血战士的动作极为顺滑连贯，对手异形也是形态各异，攻击方式多样，虽然数量也很多，但没有"三国志 2"中的杂兵那种烦人的感觉。游戏中各种普通技与 CAPCOM 式招牌必杀技：↓↑＋拳的组合技、特殊技的使用以及对倒地敌人进行"追打"的加入，使一口气消灭一摞异形成为可能。再加上本作中独创的各人特殊武器的使用(可看作是"副枪"，积蓄一定时间后可连发数发至数十发(视各人武器而定)，威力虽不是很大但很实用，可以对倒地的异形进行"追打")，以及各种枪械的使用也十分过瘾。这样打起来虽很爽，却也不能大意，稍有闪失还是会遭到异形的毒手。在天尊的那一批 ACT 中，我认为"铁"的手感、难易度、角色设定是最成功的一部。不过此作国内好像极少见到，这样一部佳作却无缘与玩家见面，确实可惜。

另一部较出色的作品是"圆桌武士"(KNIGHTS OF THE ROUND)该作品以英国瑟王的传说为背景，以 ARTHUR、LANCELOT、PARCEVAL 三人为主角。角色以刀、剑、斧为武器，操作设有重斩(→＋斩)、防御(←＋斩)、特殊攻击(↑＋斩)、逃避(防中按跳)、保险(斩＋跳)等，并不算复杂。其中必须要熟练掌握重斩和防，这两个操作看似简单，但实际操作中也需反复练习才能熟练使出。不掌握这两个技巧几乎无法打到第三关。游戏中导入了升级系统，当玩家得到一定分数后，角色会 LEVEL UP，甲胄和武器都有所提升。敌方角色多为欧洲中世纪的剑士、魔法师、骑士等等。形象设计到位，特色鲜明。再加上良好的操作手感，使该作吸引了无数玩家。想必很多街机迷对于取得"2UP"、"1UP"的秘技和对付几个 BOSS 的窍门还记忆犹新吧(天不得不语/另一篇稿子的作者不就专门提到这个游戏吗)？但因为本作对技巧要求相对较高，使它的普及程度不如"三国志 2"。

现在看来，ACT 的救世主是街机。而卡普空(CAPCOM)则堪称救世主中的重要功臣……

在此类横向清版 ACT 中，还有"战国传承"、"铁钩船长"(HOOK)等几部，制作水准一般。近几年中，街机上已几乎没有一个像样的横向清版游戏登场了，这是否也标志着一个时代的"终结"呢？在近两年里，唯一一部比较出色的 ACT 要数 NASCAR 的"合金弹头(METAL SLUG)"，"合"以幽默风趣的造型、激烈流畅的战斗为已跌至谷底的 ACT 带来一丝活力。近期推出的"合金弹头 2"更加强化了前作搞笑的风格，地型和机关也更加复杂，难度也比 1 代有所提高。该系列的画面清新亮丽，敌我双方造型都十分可爱(虽是敌兵也丝毫没有让人厌恶的感觉，相反倒觉得很有趣)，操纵感良好，各种武器、机关、地型、BOSS 的设计也很成功，是近期不可多得的佳作。

纵观 ACT 的发展，90～92 年可谓黄金时期，不论是 FC，还是 MD、ARC，有大批佳佳作出现。而近两年明显地衰落。不知 ACT 今后是否还能有所作为。

下篇~STG篇

●以下的评分表中：画—画面、角色，武—武器系统，版—版面设计，难—难度，综—综合评价）

我们还是先来看看评价 STG 的几个因素。在射击类游戏中，操纵手感都差不太多，无非是躲避敌方的火力、机关的同时消灭敌机。各个厂家的各个游戏之间并无太大不同。因而操纵感在 STG 中已无关紧要。那么，游戏的角色、背景、画面、武器系统以及版面设计（敌方机关、炮台等的布置等）出色与否就成了决定 STG 质量优劣的重要因素。一般的，如果有吸引人的自机、艇机设计、精美的画面、巧妙的版式设计，或者是独到的武器系统，那么这个 STG 就基本成功了。地型对于绝大多数纵版射击游戏来说已显得意义不大，而只对横版 STG 及一些纵版车辆射击游戏如“赤色要塞”、“大坦克”等有影响。因此，在以下对 STG 的回顾中，将主要从角色、画面（包括故事背景）、版面和武器系统来评价 STG。

STG 大概是游戏史上最早出现的几种游戏形式之一。它的出现虽然很早，其形式发展到今天变化却不大，无非是故事和时代背景、武器、角色改头换面，基本系统则几乎“二十年不变”。可谓是进化得最少的游戏类型。发展变化虽不大，STG 却拥有顽强的生命力，至今仍有不少厂家制作（甚至是专门制作）射击游戏，并拥有极为广大的拥护者。其原因可能就出于那简单的操作和在枪林弹雨中穿梭的同时以威猛的火力大批击落敌人的快感。不可否认，看高手们打 STG 确有一种令人心驰目炫的感受。在玩 STG 达到一定水平后，那种“在夹缝中求生存”及“艺高胆大”的“NEED FOR SKILL”的感觉，确实令玩者有一种满足感和成就感。下面我们还是从 FC 来看起。



▲怎么也不能想像STG会消失。STG誓与街机共存亡。

一、红白机时代

■反而没有因为性能的不足而使 STG 的游戏性降低

□GRADIUS 系列

KONAMI　1代 86,4,25　2代 88,12,16

画	9.0	角	8.5	武	9.5
版	9.5	难	7.0	综	9.5



▲当时在FC上，就能打到如此火力和副机系统的STG，真是非常厉害。

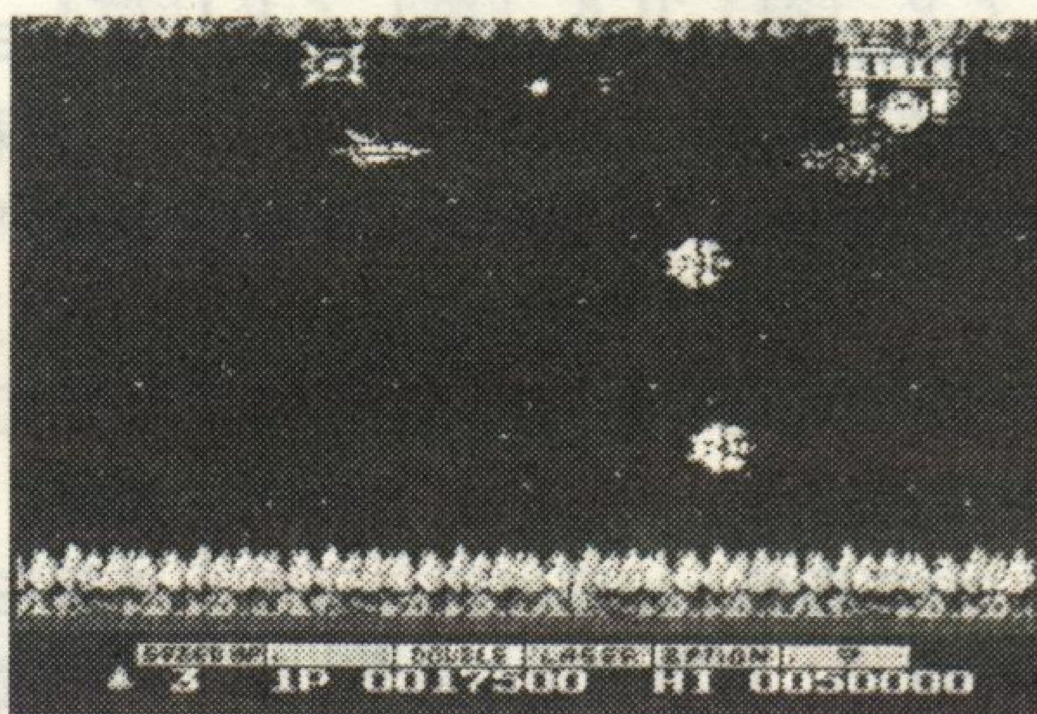
通常称为“宇宙战机”系列，从其一代和“沙罗曼蛇”等作品来看，柯氏在 80 年代制作 STG 的功力也相当深厚，GRADIUS 推出后，销售量曾七次排名第三。

GRADIUS2 推出后便成为 FC 射击游戏的经典名作，详见“97 增刊”。KONAMI 在 90 年 12 月 21 日还在 SFC 上推出过 GRADIUS3，该作曾荣登 90 年十佳游戏排行榜。因我不曾拥有 SFC，故未能一睹该系列第三作的风采。

□沙罗曼蛇

KONAMI　87,9,25

画	9.0	角	8.5	武	9.5
版	8.0	难	6.0	综	8.5



▲『沙罗曼蛇』也成了柯氏翻炒的冷饭之一。次世代上版本众多。

这是几部作品中最为国内玩家所熟知的一部。“宇宙战机”及“沙罗曼蛇”中宝物升级系统、导弹、副机 OPTION 的使用都是划时代的设计。需要注意的是，“沙”、“宇”二者虽有着相同的系统、背景和角色，却是两个系列，大体上“沙罗曼蛇”带有“宇宙战机”的外传性质。读者不要混淆。这几作在街机上也都有改版推出（已无法查清孰先孰后，ごめん…）。

天语／要说到“沙罗曼”那可真够老的了，大概是 87、88 年前后，本人刚上初中时，那时还在打街机“影子传说”呢（两个穷学生配合着打，一人操纵方向，一人挥动武器和镖），当时的那个机厅里就有黑、红背景基色的“沙罗曼”。

□神鹰一号 TERRA CRESTA

こチブツ　86,9,27

画	6.5	角	6.0	武	8.0
版	7.0	难	7.0	综	6.5

以合体机的设定而闻名一时，但画面比较粗糙，角色设计也不突出。

□翼人

早期纵版射击，水平一般。

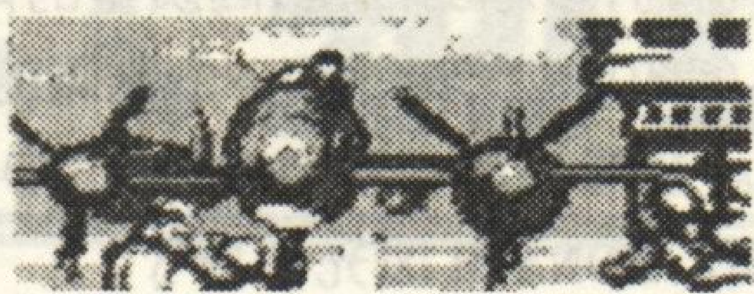
画	7.0	角	7.0	武	6.0
版	6.0	难	7.0	综	6.5



□194X

画	7.0	角	8.0	武	6.0
版	7.5	难	7.0	综	7.5

CAPCOM
"1942" 85,12,11
"1943" 88,6,20



印象中 1942～1944 制作一般，而且大同小异，1945 水准却极高。1945 好象已不是 CAPCOM 出品，而是某街机作品的移植版（"大旋风"？"鲛鲛鲛"？记不清了）"194X"系列的战机都是螺旋桨式双翼战机，敌方则是空中后力与陆、海军并举，即有战斗机与你周旋，又有坦克、军舰、炮台等从下方攻击，这也几乎成了后来 STG 角色的固定模式。



天师补充/天尊历代 194X 其实就要移植到次世代上。当然移植度不会像 FC 那样了：简单的飞机外加操纵感僵硬就是当初红白机的特色，单效也跟不上。事实上，本系列系以太平洋战争为舞台，最显著特色应算是奇大无比的日本舰队，你打倒的是哪艘战船呢？街机是这样的——1984 年制作"1942"，1987 年制作"1943"，1988 年制作"1943 改"。这些都将在土星和 PS 上登场。

□红巾特攻队 SKY DESTROYER

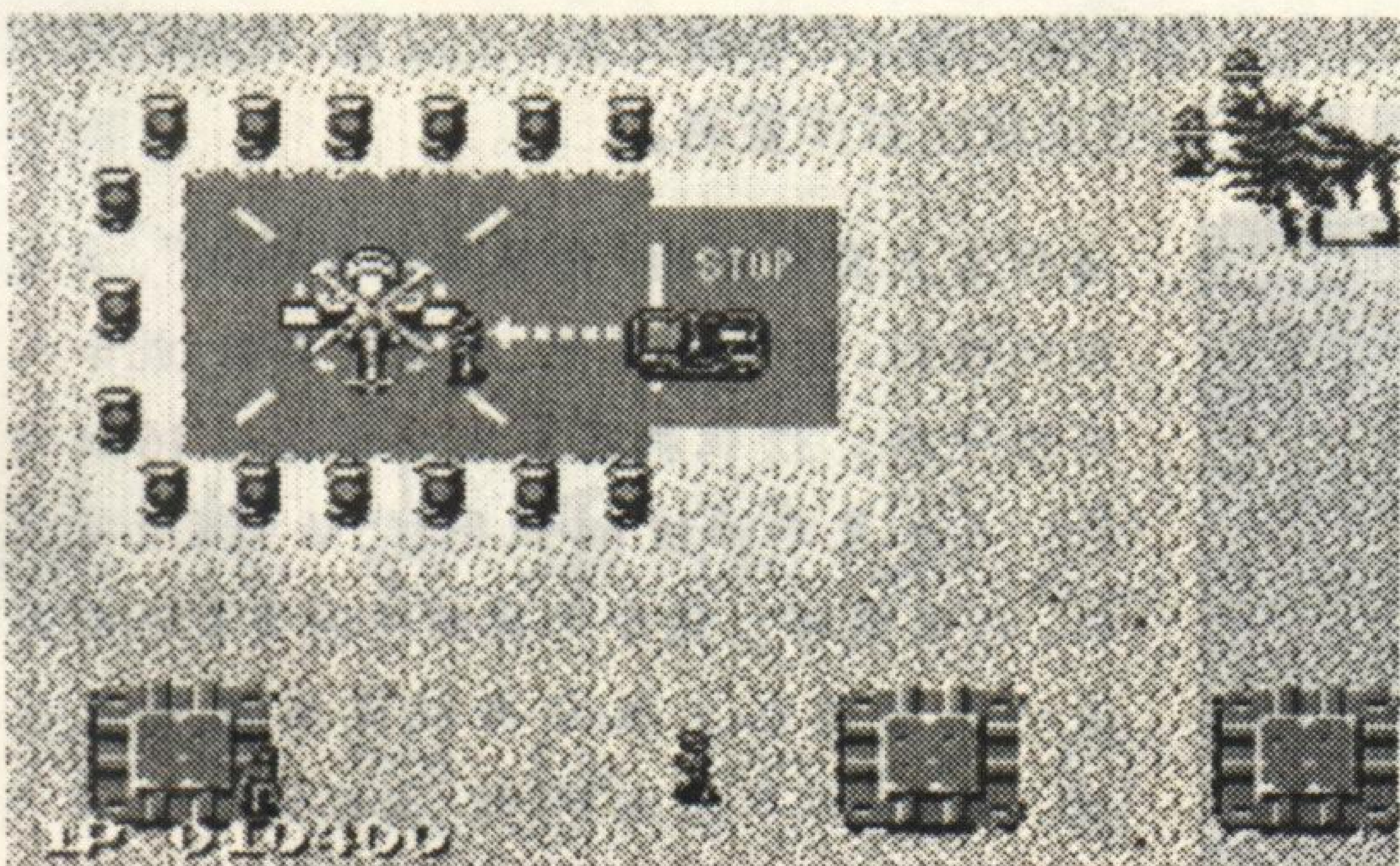
ASMIK　90,7,20

3D 纵深射击游戏的首次尝试（综评：7），与现在流行的模拟飞行游戏有相似之处。由于受到 FC 机能限制和技术的不成熟，此类游戏未能有太大发展。FC 后来还出现过"捍卫战士"（"TOP GUN" 87, 12, 11 KONAMI 综评：8）和"冲出火网"（"AFTER BURNER" 89,3,30 SUNSOFT 综评：8）几部，和现在的模拟飞行游戏一样，感觉操纵起来比较困难，因而未能吸引太多玩家。

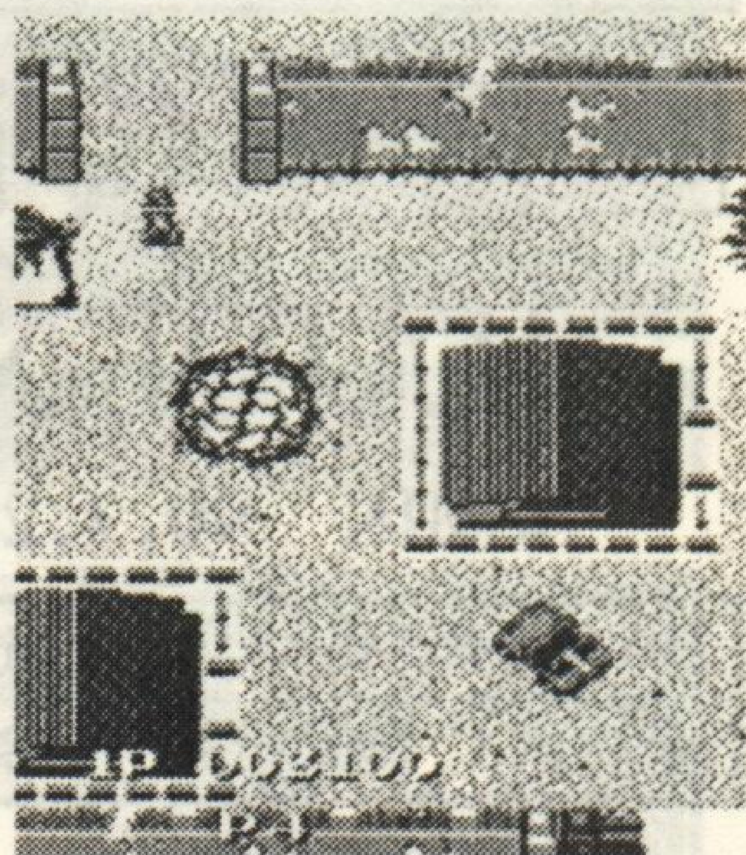
□赤色要塞 JACKAL

KONAMI　88,5,2

画	8.5	角	9.0	武	8.5
版	9.0	难	6.0	综	8.5







"赤色要塞"的"开场白"能很好地形容这部游戏："THIS BATTLE WILL MAKE YOUR BLOOD BOILED（这场战斗会令你热血沸腾"。确实，在 FC 刚开始推广那会儿，"赤色要塞"受到了广泛的欢迎和好评。"赤"的操作并不复杂，仅仅是用十字键控制小吉普车的移动再加上开枪、扔炸弹两键，然而，利用地型与敌方士兵、车辆、炮台等周旋以及营救人质、升级主炮等使该作品乐趣无穷。"赤"的难度较为适中，稍有 STG 基础的人爆机应该不成问题。由于"赤"经常在合卡中出现，使此作在 FC 玩家中普及率很高。应该说，"赤"的设计是简洁而流畅，在为数不多的车辆射击游戏中，是一部较为出色的作品。

□大坦克 GREAT TANK

SNK　88,7,29

画	9.0	角	9.5	武	9.5
版	9.5	难	6.5	综	9.5

有关此游戏的介绍请见本刊"97 增刊"。

□乌兹冲锋枪

OPERATION WOLF　TAITO　89,3,31

街机同名枪台的移植版，移植得比较成功（综评：8.5）。但由于缺乏在街机上玩时那种紧张感，即使用上光线枪感觉也不够刺激。因此此类游戏在 FC 上未有发展。后期 SS、PS 的"VR 战警"、"AREA 51"等，错助次世代的机能才反这一类射击游戏在家用机上发扬光大。（天语/这是 TAITO 辉煌时期的街机巨作，当时在我国很受欢迎，5 角钱两个币打一把，而高手也能打到"空港"。移植 FC 后，最初价格是 450 元还不算原装枪，拿手柄打也能体会其中真味，尽管机能不足但画面效果已相当出色）

□异形复活 ABODOX

NATSUME　89,12,15

画	8.5	角	9.0	武	8.0
版	8.5	难	7.5	综	8.5

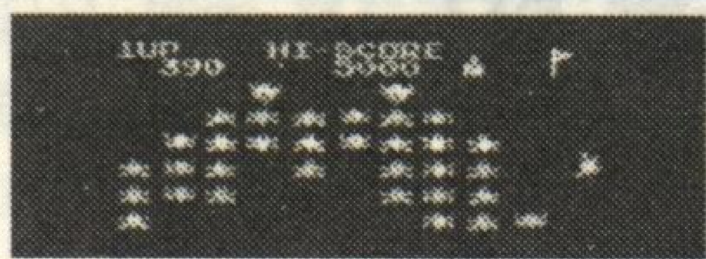
NATSUME 的作品，不论是 ACT 还是 STG，风格都比较独特。当然 DATA EAST 的 ACT、STG 感觉也很独特，但是 DE 的独特让人觉得有些别扭，从角色、画面、操纵等都有一种不太舒服的感觉。而 NATSUME 的"独特"却是有着自己的风格的，从 ACT"赤影战士"、STG"FINAL MISSION"、"异形复活"都给人以耳目一新的感受。"异形复活"这部作品的设计颇具水准，它与街机作品"绝对合体"存在一定联系，不知算不算是其移植作。游戏中合体机的设计、怪异的敌方角色都很新鲜，画面描绘也较为细腻出色。整个游戏共 6 个 STAGE，其中包含了几个向下卷轴的纵版面（即角色从上方向下移动）很有新意。不过"异形复活"也是属于面市量不大的游戏，在国内知名度不高。

□帝国战机

CRISIS FORCE

KONAMI　91,8,27

画	9.0	角	9.0	武	9.0
版	9.5	难	7.5	综	9.0



在 FC 暮年推出的这部作品，水准相当高，几乎已经可与 MD 的射击游戏相媲美。“帝”把 FC 的机能差不多发挥到了极限。游戏中根据不同地型，需要玩家变换不同的机身形态。此外，快速而流畅的卷轴，多彩的武器，高质量的背景画面，丰富的地型，等等，使“帝国战机”作为 FC 上 STG 的收山之作，划了一个圆满的句号。然而，KONAMI 在此之后，也再未能作出出色的 STG。遥想当年，“宇宙战机”、“沙罗曼蛇”、“赤色要塞”等名作所取得的成绩，真是不得不感叹：KONAMI 风光不再了。

FC 上的 STG 国内比较常见的还有“眼镜蛇指挥官”（“COBRA COMMAND” 88, 10, 21, DATA EAST），“空中之狼”（“AIR WOLF” 88, 12, 24, 九娱贸易），“联合大作战”（“SILK WORM”）等。其中除“联”作中陆空力量联合作战的创意还略具可取之处外，这几部作品显得趣味性、可玩性都不高。

二、MD（世嘉五代）时代

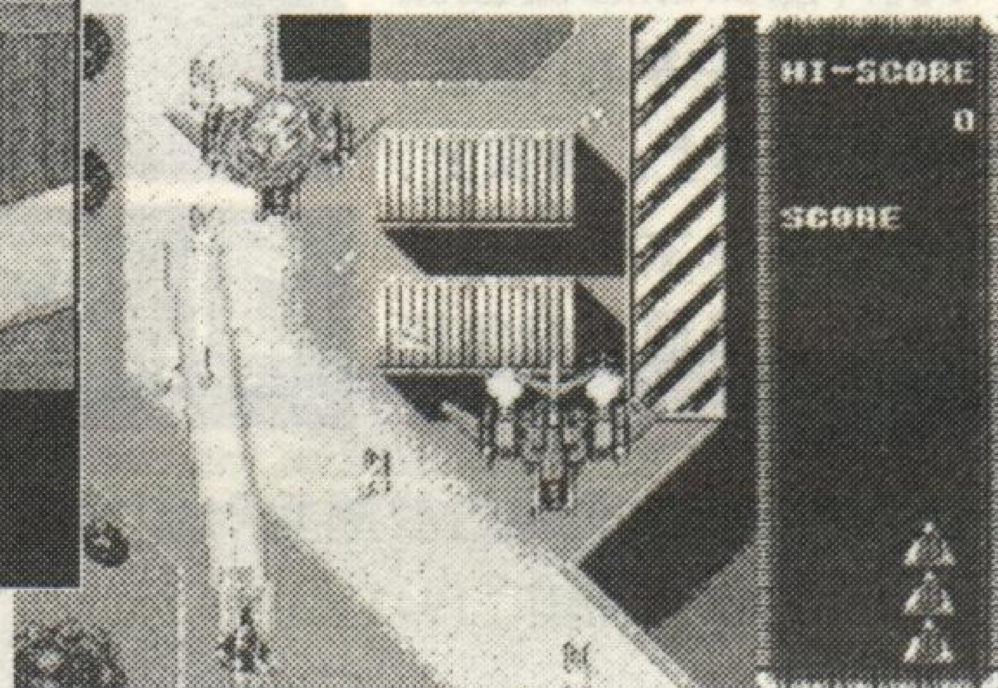
■移植的 STG 作品虽不那么完美，终归使街机和家用机之间的差距缩小一大块

□鲛！鲛！鲛！

东亚プラン（TOAPLAN）90,11,2

画	8.0	角	8.0	武	8.0
版	8.5	难	7.5	综	8.0





□大旋风（飞翔鲛）

TOAPLAN　90,6,23

画	8.0	角	8.0	武	8.0
版	8.5	难	7.0	综	8.0

□空牙

DATA EAST　90,7,20

画	8.5	角	8.5	武	8.5
版	9.0	难	7.5	综	8.5

□雷电传说

RAIDEN

ASMIK　90,7,20

画	8.5	角	7.5	武	7.5
版	8.5	难	8.0	综	8.0

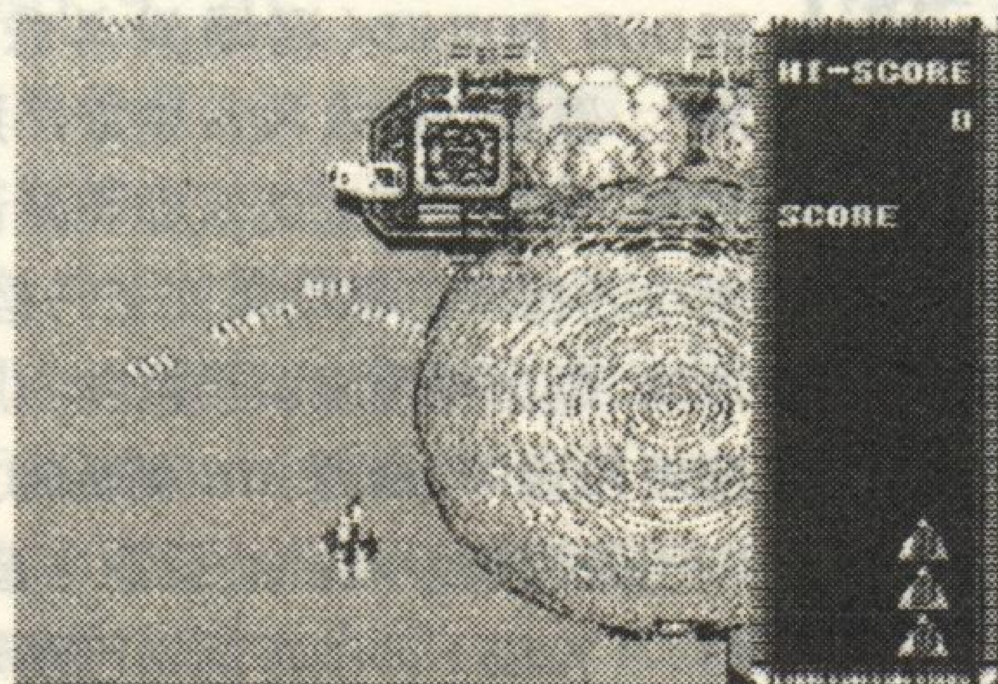
□究极虎

TRECO　91,2,22

画	8.0	角	7.5	武	8.0
版	8.0	难	8.0	综	8.0

这些移植作品移植得都不错，再现了街机版的魅力。但 STG 的家用机移植版感觉总不那么对劲。原因是在家用机上玩街机作品的移植作感觉是不同的。第一，在家里没有紧张感。而在街机厅里，则要算计保险扔到哪里最合算，既不能浪费又不能过于“抠门”而“全保险而死”，导致“死而有憾”。虽然谁也不会对那 3 角钱一枚的币有多看重，但由于大意、随随便便、“轻如鸿毛”地死掉却竟让人遗憾（天语/不对，如果这样死掉一架飞机，那玩家的伤心程度简直比丢了 3 百块钱还要厉害）。在家里就不同了，保险可以随便扔，死了可以有很多次，甚至无限次续关的机会。第二，在街机厅里打 STG，对高手来说有一种炫耀的成分，围观的人越多，往往发挥得越好，“高难惊险动作”层出不穷，身手敏捷灵活异常。在打自己拿手的 STG 时得到围观者的阵阵惊叹和喝彩是一件极惬意的事（虚荣心太强？）。而在家里，没有人去欣赏你的技艺，只会是一阵喝斥：“还玩哪？快去干正事！”。因而也难紧张起来而作出出色的表演和“超水平发挥”。因此在家里玩移植作总没有在街机上的那种紧张感和刺激感。

但是，在 MD 的这几部移植作中，“空牙”的可玩度我觉得比街机要好。由于 DE 并非长于 STG（此言未必恰当。1987 年，DATA EAST 就推出过“魔境战士”——不知看到这里的读者有多少曾经见过。今天如果回头再看那款 STG，大家应可想起 STG 大行其道时“魔境战士”的辉煌……），它制作的街机版“空牙”在系统上，包括武器系统和“保险”等感觉很怪异，缺乏射游戏应有的那种爽快感。而移植到 MD 上之后，感觉味道似乎比原作要正一些，画面也显得柔和了，可玩度比原作要高。



◀作者上面提到的“移植后要变柔和”，实为用词精到。不用打游戏，光看这画面，就令人有僵硬感。32 位机基本可以移植原 16 位街机。而如果想移植 64 位街机，必 128 位家用机，这是规律。这个定律的特例大家也都知道——家用机主板与街机底板具备互换性。否则，根本无法“移植”街机游戏。



□武者 ALESTE

TOAPLAN 90,12,21

画	9.0	角	9.0	武	8.5
版	8.5	难	7.0	综	8.5

□亚生命战争

SEGA

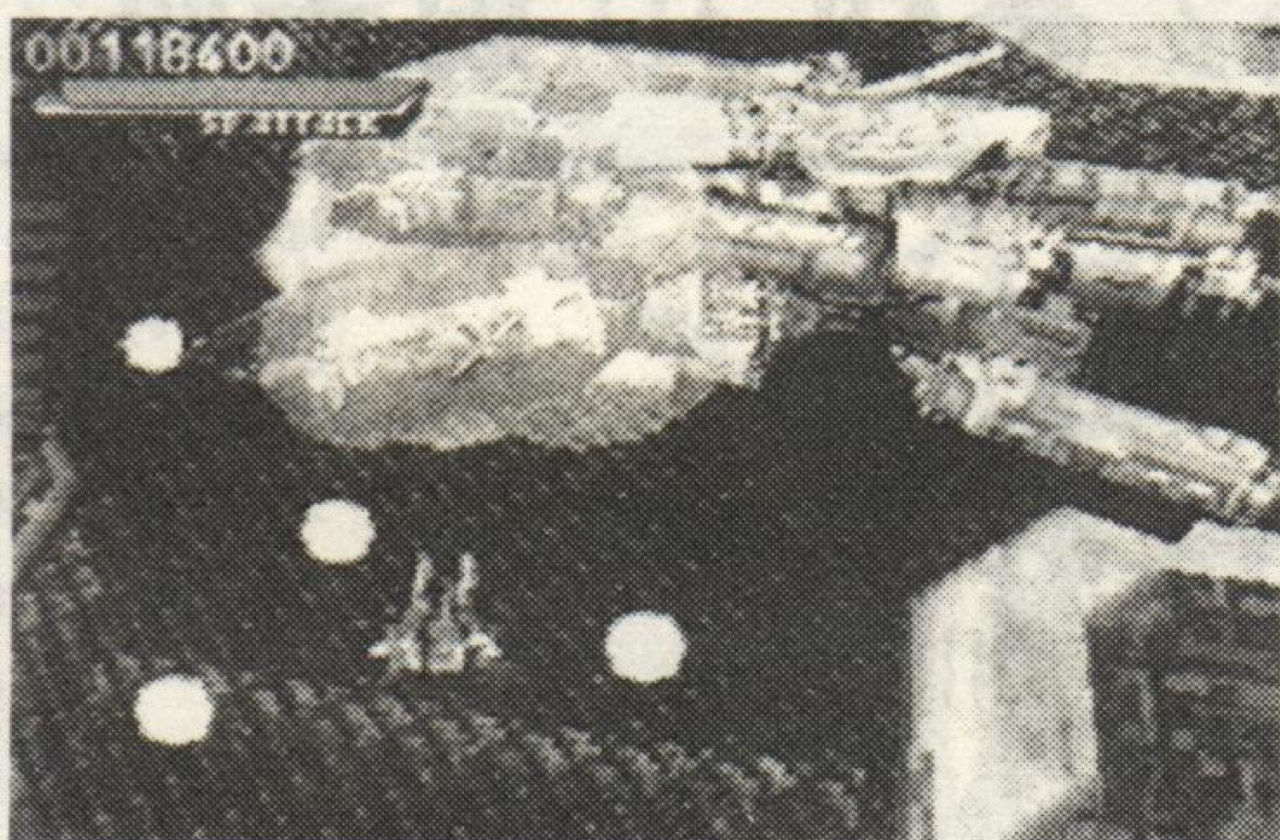
画	9.0	角	9.0	武	8.5
版	9.0	难	7.0	综	9.0

MD 原创的 STG 中，感觉比较出色的则有“武者アレスタ”（“电忍 ALESTE” 90,12,21, TOAPLAN）和“亚生命战争”（SEGA）

前者是一个正统纵版 STG，角色以古代日本为基础。游戏中副机（防护屏）的使用及自主速度调节是很精彩的设计。尤其是此作中的角色及背景，带有浓厚的日本风格，与后期彩京的“战国”系列不谋而合。

“亚生命战争”的特色则体现在那些奇特的甚至有些令人恶心的敌方角色和副枪系统上。多机型，多副枪的设计也者都可圈可点。（天语/MD 刚刚在我国风行时，这款游戏给人的印象可不是一般的视、听觉冲击……）

MD 上的 STG 水准还算较高，其中移植自街机的作品都较成功。其他出色的作品还有 TECHNOSOFT 的“THUNDER FORCE”（雷鸟系列）、TENGEN 的“碎烈风暴”（GRIND STORMER，电软“94 典藏本”上有所介绍）几部。自从 FC 隐退之后，家用机上的原创 STG 数量日渐减少，基本上只能依靠对街机作品的移植了。



三、32 位元时代

■华丽 2D－STG 与真伪 3D－STG 并存的射击新世代

□LAYER SECTION Ⅱ

MEDIA QUEST 97,10,25

画	9.0	角	9.0	武	9.0
版	9.5	难	7.5	综	9.0

本系列则提出了“伪 3DSTG”的新概念。第一眼见到 PS 版（“RAYSTORM”，镭射风暴，TAITO，96 年街机上市并由原厂移植给 PS）时就为它精彩逼真、气势宏大的 3D 场面及感觉所折服。后来玩过了 SS 版后感觉更是好极了。完全即时计算的 3D－STG 在以前也有尝试，但是由于对机能要求太高，而且画面粗糙而未获成功。像本系列这类“二维动作，三维感觉”的 STG 我认为正是今后 STG 的发展新方向。本作中锁定系统真是“爽快度满点”，一气锁定大量敌人一举歼灭之的感觉让人大呼过瘾。尤其是第 4 关中在敌宇宙舰队中穿梭作战的场面更是令人活动不已。特别值得一提的是最后一关的 BOSS，敌方巨大核心装置及其背景音乐。谁说 STG 不能表现宏大的场面？这就是最好的反驳。在沉重的、极具震撼力的 BGM 下，与巨大的 BOSS 周旋的场面，真是让人感到“STG 无限好”。第一次打这个 BOSS 时的心情，既激动又兴奋，而且夹杂着一丝感动（为 BOSS？为音乐？为制作者？为自己？天知道），反正这种感觉已是多年不曾有的了。对本系列最终战的 BGM 未曾留意过的玩友，建议你们找机会听一下，相信会有所感触的。总之，本系列在次世代机上出现，可说是经典，也许，今后的 STG 会沿着这条路走下去吧？（天语/作者反复强调的 BGM，其实是这样的：当初 MQ 为土星移植时所作的努力很重要一方面，就是要在背景音乐上有所改良，SS 版和 PS 版的 BGM 是绝对不一样的）

□武装雄狮系列

GUNGRIFFON GAME ARTS

1 代 96,3,22 2 代 98,4,23

画	9.0	角	10.	武	10.
版	10.	难	10.	综	9.5





◀▲请体会射击真味。请不要选择 EASY 难度。

编者按/总不能因为游戏的难度高，自己打不好，就认为“这游戏还真没劲”吧？说实话这本来就不是给一般操作能力的玩家准备的。本系列两次以一分之差进不了日本“任天堂通信”的“殿堂”，就是因为游戏太难！可话说回来，打机越辛苦也才越有挑战的价值吧？下面将日刊给“2 代”打低分的编辑的意见明明白白地收录。

“精采的演出效果，严谨的舞台和世界观果然还是令人佩服。加上许多新要素，整体上的确比前作又进步了。可惜不管我怎样努力试着去亲近他还是跨不过那道门坎，因为操作实在是很复杂，无论如何机器人就是一直猛往墙壁那一边过去，大概是我没有慧根吧……唉！游戏制作时朝着接近真实的方向走是很好，但是或许也应该考虑一般玩家能否接受吧？如果把操作方法分成普通和拟真 2 种，让玩家来选择不是很好吗？”

难，并不影响本系列成为 SATURN 的化身之一……

□铁甲飞龙 2

SEGA 96年3月

画	9.5	角	10.	武	9.0
版	10.	难	7.5	综	9.5


▲未长成的翼龙。

在次世代上值得一提的是一些"伪 3DSTG"的出现。

例如稍早些的"翼龙 1、2",虽然武器系统和战斗略显单调,但是借助次世代的强大力量第一次体现了些类游戏的魅力。

天师补充/编者也算是将"飞龙 2"的"潘多拉"盒子打得只剩一个"?",应当有些"发言权"了。其实本系列作品多少已超出 STG 范围,倒像是一部电影,"欣赏"性大增:壮阔庞大的现代交响乐和沉重压抑的世界观剧情(连每关的 BOSS 被打死时都是那么惨烈)使 STG 首次从另一个侧面吸引玩家。在操纵感方面没得说,飞行感觉无以伦比:如果能用"HOMING"弹、"HEAVY"激光两种武器,并选择"INCREASE"血槽,将"ROLLING"也设为 ON——以这种配置从头到尾打通全 7 关,如果你是用高级监听、监视器材打机的话,"飞龙"的震撼力将无愧于"32 位次世代光碟机"的"威名"。游戏时要注意"锁定"功能的运用。附带一句:本作曾被某厂商抄袭,摇身一变成为"加美拉 2000"飞行射击出现在 PS 上,就算 PS 有透明机能烘托,可制作者那笨劣的手段,实在是对原作大大地沾污,不值一提。

□苍穹红莲队

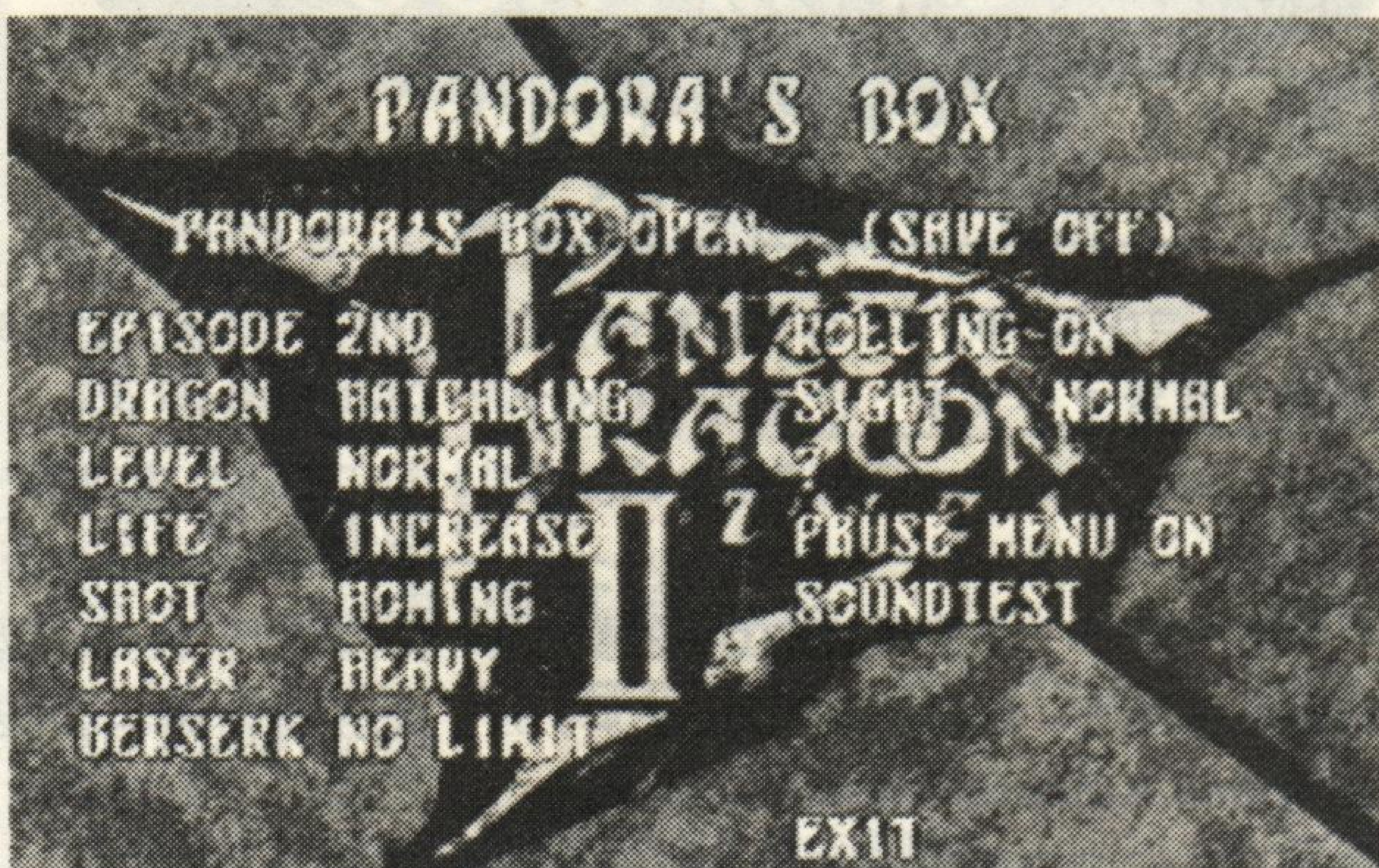
RAIZING/ δING



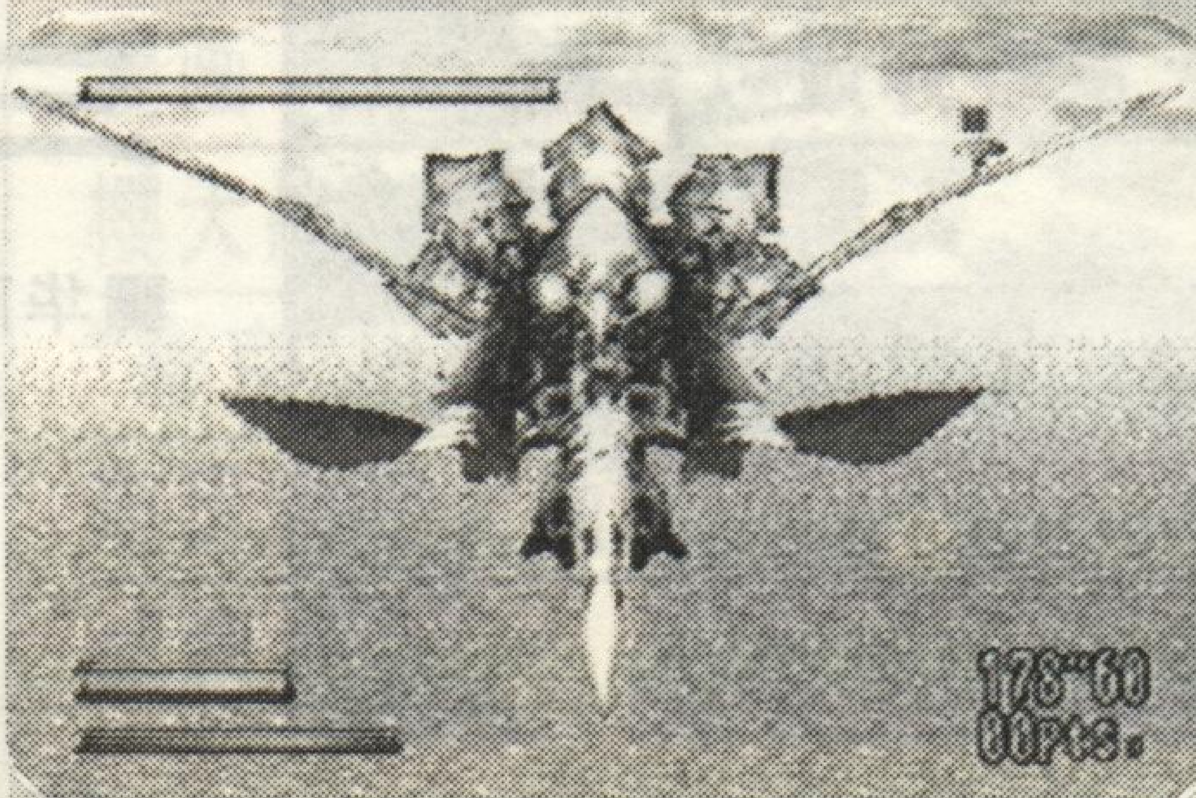
画	9.5	角	9.5	武	8.5
版	9.5	难	9.5	综	9.5

RAIZING/ δING 推出的这款游戏则称得上是次世代机 STG 的经典名作。虽然"苍"实际上是个地道的 2D-STG,但其中的"照准锁定"的设计使其带有 3D 的感觉。"苍"的战斗十分激烈和紧张,难度也较高。我第一次玩时是把难度定到 1 才穿关的。"苍"这部作品给印象最深的是那几个 BOSS 及其颇具气势的名称,如"黑鳌"、"深闪"、"吞龙"、"秋嵩"等及自机的"屠龙"、"紫电"、"鹏牙",都让人感到很有味道。本作所体现的那种创新射击理念为 STG 开创了一条新路。

不知何年何月何日能再重逢?永远的射击——铁甲飞龙!



☎喂?是伪 3D 射击吗?

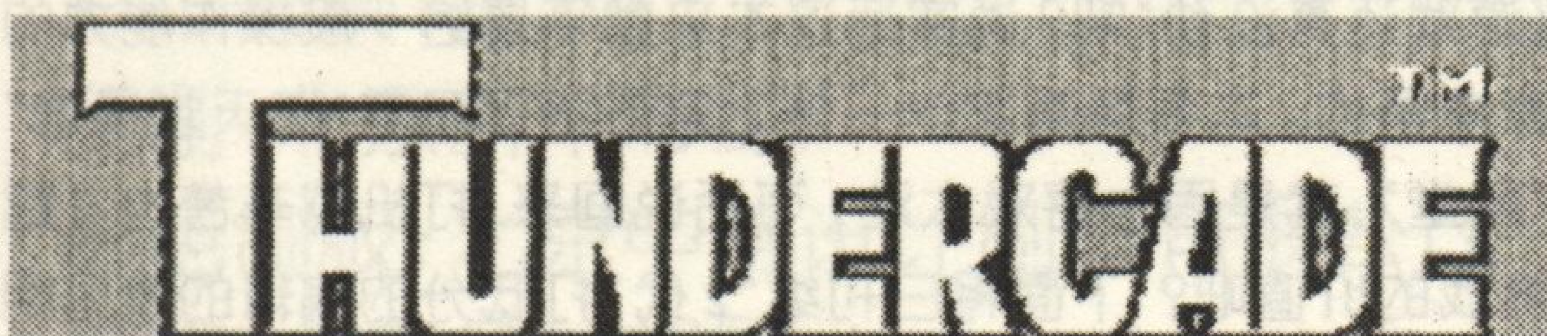


●街机的伪三维射击除了 TAITO 的"镭射风暴",还有彩京"零式枪手"。"伪",可以加入一些平面 STG 中所没有的新理念。

32 位机力挽 STG 狂澜!



●也可将"电脑战机"和 PS 上的"攻壳机动队"归入真三维射击。此类游戏(含动作类)在设计上必须很巧妙,否则是讨不到好的。



在街机厅中曾经火过的,早期有"雷龙"(TECMO),"捉虫敢死队"(TECMO),"原始岛"(SNK),"野马战机"(UFL),奇幻战争,"空中之狼"(九娱贸易)等。

这些作品有些印象已不太深刻,有的特点不很突出。中期则有"鲛!鲛!鲛!","大旋风","特殊部队"("THUNDER CADE",TAITO,1987,以摩托车作战的游戏,特点在于其副枪——挎斗的设计,画面较一般,在 FC 上也有"移植"。天语/街机无论单、双打皆可轻松翻版的游戏,各种枪的方向蛮多哦!),"空牙","究极虎","雷电 1,2","达人王"等,这一时期的 STG,不论是敌机还是自机,火力都趋向于疯狂,特别是"鲛"中的 MAX 火焰枪,"空牙"中的快 D 枪,"究极"、"雷电"中的 MAX 级散弹枪,已达 STG 史上登峰造极的地步。如果反过来站在敌人一方上来看一看,简直是无处藏身,也够可怜的。然而,敌方的火力同时也大幅提升,特别是 BOSS,似乎都装备了"密集阵"防空火炮,满屏的"甩子儿"已屡见不鲜。因而这一时期的 STG 走上了一个不断加强自机及敌机火力的怪圈。除了场面看起来很火爆外,其他方面创新不多。我们还是来看看近期的 STG 吧。

四、ARC(街机)

■街机曾令 STG 一统天下,如今往事不堪回首……



增刊御宝

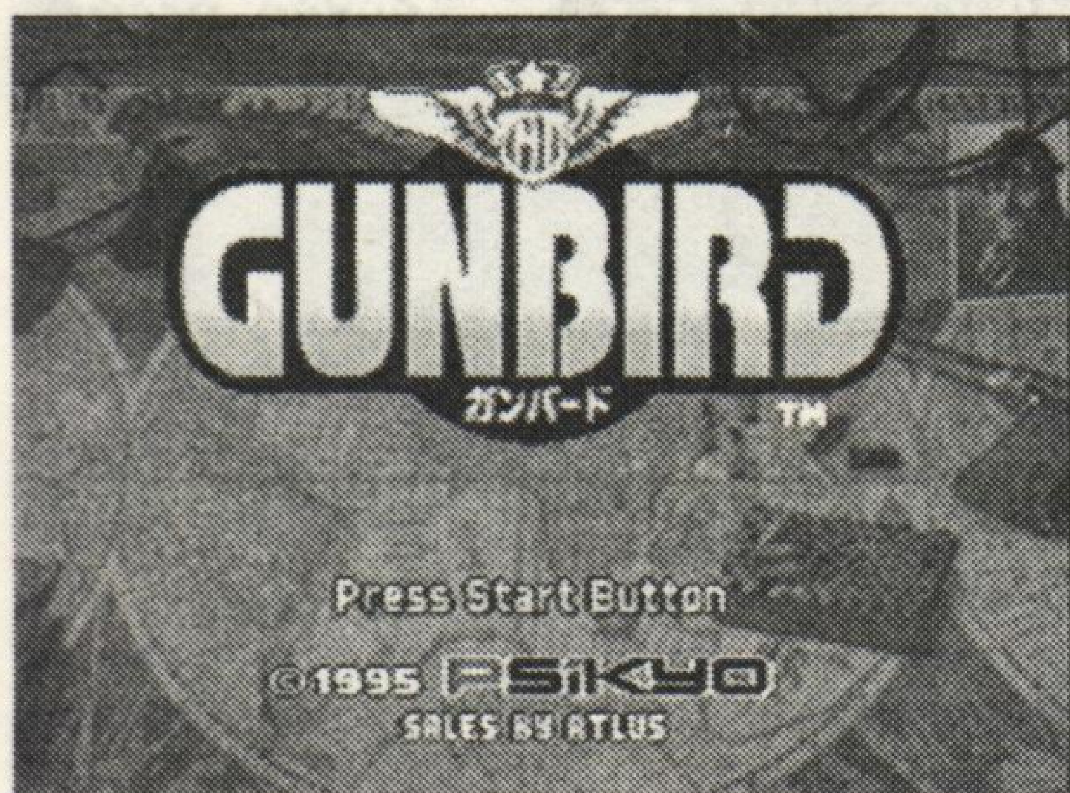
□AREO FIGHTERS 系列

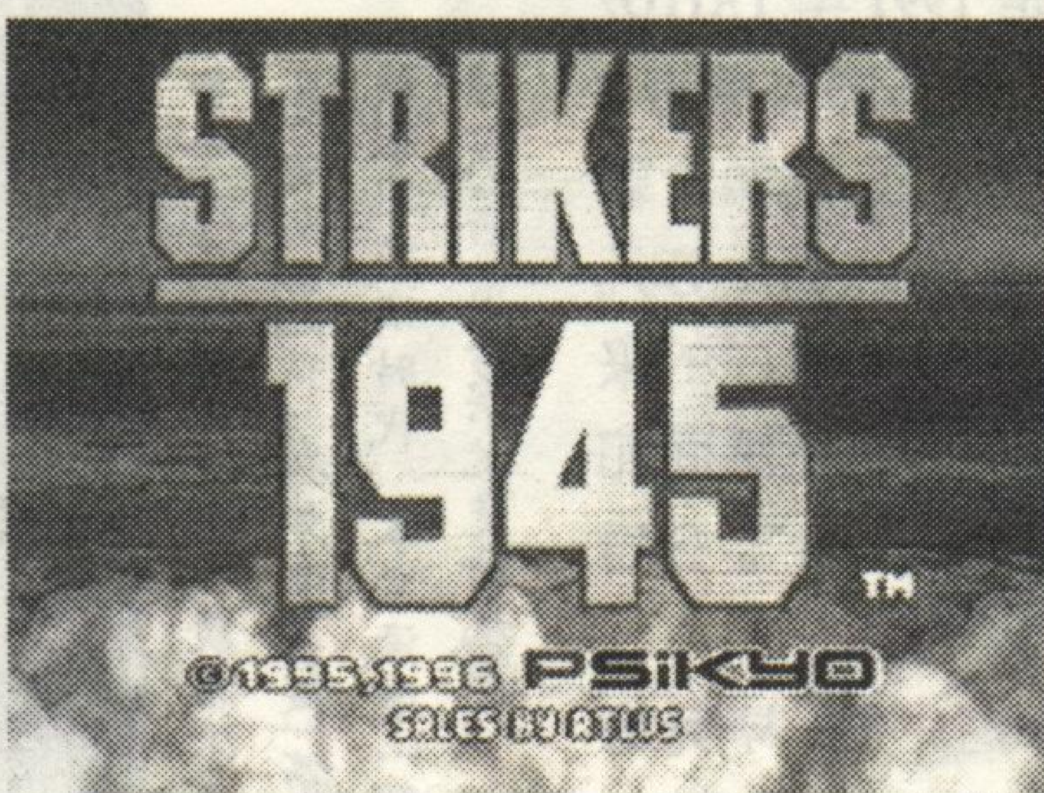
画	9.0	角	9.0	武	9.0
版	9.0	难	10.	综	9.0

VIDEO SYSTEM 荣誉出品

近几年的传统 2D SHT 似乎被两个公司所垄断，其一是 VIDEO SYSTEM 的“长空斗士”系列(AERO FIGHTER，就是大众俗称的“四国战机”，其实不止四国吧？后期续作被改名为“SONIC WINGS 音速战机”)，其二是彩京(PSIKYO)的“战国”等作。

“长空斗士”共出过三作(不计次世代上的“SPECIAL”版)，其中“音速 3”相对来说，在国内比较少见，部分见过者都是在 NGO 家用机上的吧？我就是在那上面玩到的。说老实话，“音速 3”还不如“AF2”出色(天语/“AF1”也是极好的，当年打者甚多)。前两作的入要特点烛角色选用了当今各国空军的主力机种如 F－14、F－15、AV－8、F－117、英国狂风战斗轰炸机、瑞典 SAAB－37、A－10、暴风(RAFAEL)等等。敌机及 BOSS 也是当今军事领域“有名有姓”的家伙，如 B－2、“依阿华”等。正是这种写实的设定使“AF”作出了自己的风格。“音速 3”中却放弃了这些已取得成功的设定，而采用二战时的“野马”、“P－38”等机型，而敌方角色也不那么鲜明了。因此“AF”系列中最出色的当数“AF2”。印象中“AF2”是少有的几个将显示器横置的纵版 STG，开阔的画面为玩家展现灵活的身手提供了舞台。“AF2”中 A－10、AV－8 威猛的火力，F－15、F－117 的良好的机动性，以及敌方 BOSS 的形象，都给人留下了深刻的印象。VIDEO SYSTEM 公司在“音速 3”之后再也没有推出续作，也没有其他作品出台，导致今天彩京独霸 2D 射击的局面。







□战国 ACE

彩京/BANPRESTO　93 年

画	9.5	角	9.0	武	9.0
版	9.0	难	7.5	综	9.0

□武装飞鸟

彩京　94 年

画	10.	角	10.	武	9.5
版	10.	难	9.5	综	10.

□打击者 1945

彩京　95 年

画	9.0	角	10.	武	10.
版	9.5	难	0.0	综	9.5

□战国 BLADE

彩京　96 年

画	9.0	角	9.0	武	9.0
版	9.0	难	7.5	综	9.0



●对于非街机射击迷来讲，恐难以深刻理解“彩京”(编者谨识)

说到彩京的射击游戏，最大的特色是“蓄力枪”。从“战国”系列到 GUNBIRD、STRIKERS1945 等，无一不是有此设定。“蓄力枪”的加入，增加了打法的多样性，不但在无情况时可以蓄势以待，而且在打 BOSS 时还增加了“放保险——蓄气——松蓄攻击”的战法，即利用放保险的“僵硬时间”蓄气，真是十分有效。例如“战国 ACE”中独眼 AYIN 的这一战术，可以一次摧毁任何 BOSS。相比而言，彩京所制作的 STG，显得文化功底更加深厚，角色设计比较到位。就拿“1945”和“AF3”比较，前者的自、敌机形象更有真实感。正如前文所述，STG 实际上不存在什么操作感的差异，差的只是故事背景、角色和武器系统。彩京“战国”系列浓厚的日本味道，“GUNGIRD”轻松爽快的卡通感觉和“1945”的二战风格等，都是很出色的设计。像“战国”系列中的老和尚天外、独眼龙 AYIN(极像柳生十兵卫)、犬王、少女 JUNIS 等，造型也是颇具魅力(顺便说一句，本人打彩京“战国 ACE”最好成绩是用独眼 AYIN，一币二轮(终)，1680000 分——真的这么整。不知哪位高手前来比试，キャハハハ…(得意忘形状))。

天师补充/右面这四部游戏，本人将中间的两部(彩京 2 代、彩京 3 代)打得是滥熟。这里就不“王婆卖瓜”了，有兴趣的朋友，如果“不服气”，请见“彩京历代射击游戏鉴定”下面的文字……表中的分是本人给出的，可说是“很公正”，尤其是“1945”的难度为零，最“公正”了(只要你肯练，街机绝对翻版，1945 确实不如 GB 难……)

此外，近年街机名作还有"威虎战机"("VARTH"，CAPCOM，编者注/俗称"小球挡子弹"的飞机游戏，双打动辄就要上3、40关)，"双鹰 TWINEAGLE"系列(SETA)，"首领蜂"(ATLUS)，"爆烈 BREAKER"(KANECO)等，也都是不错的作品。奇怪的是，80年代末90年代初在STG上很有作为的TOAPLAN和TAITO最近却似乎消声匿迹了。所见到的TOAPLAN的最近一个作品是"达人王"，而TAITO则有"RAMBO Ⅲ"。后者是一个照准式持枪射击游戏，主观视点，人物左右移动，与"野狼行动"等枪台不同的是主角形象出现在屏幕上，以摇杆操纵准星进行游戏。该作以电影"第一滴血第三集"为蓝本，场面比较激烈火爆，当属佳作(天师补充/之前与作者切磋时，知其"兰博3"能打840万分，昔年本人则是870万并有5次最后一关一丝血不费即让史泰龙与上校会合并乘座JEEP离开阿夫汗。后到编辑部偶然与SP和风马到一小厅，里面有调高了难度的"RAMBO Ⅲ"，仍将其翻掉。本人所见最高分已突破千万)。另一作品是1991年TAITO/UPL推出的"ACROBAT MISSION"，以蓄气枪、最多同时携带2枚保险以及碰撞敌机不死的设定为特点。92年以后，这两个射击游戏的巨头却几乎不露面了。实际上，除了彩京、SETA等几个公司外，其余厂家似乎均已放弃了STG的制作。而且总的来说，这几年的2D STG总是在一个模式里转悠，无非是在画面和武器上稍加改进。真正有突破性的还要数"RAY STORM"。今后STG何去何从，我们拭目以待……

比起ACT来，STG的日子似乎还要稍微好过一些，毕竟每一新作推出后，还有一批铁杆STG迷为之捧场，上去一试身手，但STG的衰落之势也已是有目共睹的。ACT、STG这两个曾经是无数玩家至爱的"老大哥"，沦落到今天这个地步，让人感叹游戏业发展地无常。我觉得，造成ACT、STG衰落的一个重要原因，是有实力的厂家没有真正花力气或不屑于去制作。即便作了，也常常带着一种"作着玩"的心态，真正闯名声、赚市场还要靠RPG、SLG、AVG或是FTG的大作推出。从这一点上看，我们这些ACT/STG爱好者倒是今天游戏闯关族中最可怜的一群了。实际上，ACT、STG这类游戏还是大有潜力可挖的。我相信，凭现在软硬件技术的基础及开发者的实力，作出有创意、出色的ACT或STG并不是什么太难的事。像"METAL SLUG"、"RAY STORM"等就很不错！我们真心期盼有实力的制作厂商能够开拓思路，甚至是"突发奇想"，创出ACT、STG的新路来，让它们再次焕发青春，也让我们这些痴心不改的FANS能够再次拥有那份激动和兴奋。



▶今天类似游戏很少。现在不是讲究『随大势』吗？在如今『RPG第一』的家用游戏时代，本文没有『随大势』的后盾其实就是街机厅。

后记

几周前，SHADOW PHOENIX君对我说——给"增刊"写篇稿子吧，就写写任天堂。这一句话让我为难了很长时间。拙文"一世情缘任天堂——FC经典动作射击游戏回顾"蒙广大读者厚爱，据说反应还算不错(确实令我很感动和感激)现在想想，"一世情缘"在取材方面是讨了一些巧的。在今天次世代充斥的电玩界，突然来这么一篇怀旧的文章，容易引起一些玩家的共鸣，就譬若久食大鱼大肉之后，一盘窝窝头倒会引起人们的食欲一样。如果再按"一世情缘"的模式搞个什么"经典回顾(续)"之类，不免有狗尾续貂、滥竽充数之嫌。由于专业所限，我对游戏软、硬件及其发展历史说不出什么道道来，再加之本人所玩游戏类型又实在太偏(几乎仅限于ACT、SHT和FTG)，故如何落笔让我考虑了很长时间，为不辜负S.P君及广大读者的厚爱，自闭于小屋中一星期，攒得此篇"再回首"，不知是否能为广大读者所接受。诚望众位玩友批评指正和提出宝贵意见，并热切盼望ACT、STG的FANS能够互相交流，以GAME会友。

作者简介

■R.E.D　25岁，山羊座，O型，游龄：15年

●最喜欢的GAME——"KOF97"，"斩红郎无双剑"，"魔强统一战"，"超级忍2"，"LAYER SECTION2"，"恶魔城"、"赤影"、"特救指令"(FC)等●最喜欢的角色——男：山崎龙二，二阶堂红丸，牙神幻十郎，首斩破沙罗；　女：色，SHERMIE，LEONA，罗将神ミヅキ●最讨厌的角色——劳拉(古墓丽影)●最喜欢的插图画家：白吉井影二，美树本晴彦，北仄宏幸，いのまた むつみ

主要参考文献：

●《ゲーム年鉴》　83～91　ASCII
●"电子游戏节目十年"　小楠　《电子游戏软件》94～95
●"射击游戏漫谈"　邱康敏　《电子游戏软件》95,5
●《电子游戏软件》94～95各期

全文结束多谢捧场

■编者按/拿到这篇厚达35页的稿子，直至将它全部录入电脑，老实说心中颇觉吃惊的。幸好，在与作者对此二类游戏的探讨过程中，隐约还能忆起那个时代。谈话中发现作者的游戏功力十分了得，软佩之余发现原来自己也是这样过来，不觉竟有些"飘飘然"。时过境迁，玩家们可曾记得起当年"闯关"之情景么？资深玩家看过本文后应该会发出"些许"感叹的。而初入游戏世界的朋友，如果有条件，按文中所列，希望大家寻找几款打打看，能到街机厅(里面的游戏越老越好)中去观察一番就会有更多些的收获(你最喜欢的家用机游戏没准就是在街机上威风八面的厂商制作的，厂家的招牌到了街机上，其"荣耀感"可就不一样了——能在残酷的街机运作中生存发展，足已对自身游戏制作力作证……)。这样就算您没有经历过那段游戏黄金时代，但对"闯关族"三字的本意已基本能够理解。时光流逝，"游戏性"却永恒不变，对游戏的评价，别的先不说，画面，则一定不是最重要的。





格斗游戏漫淡

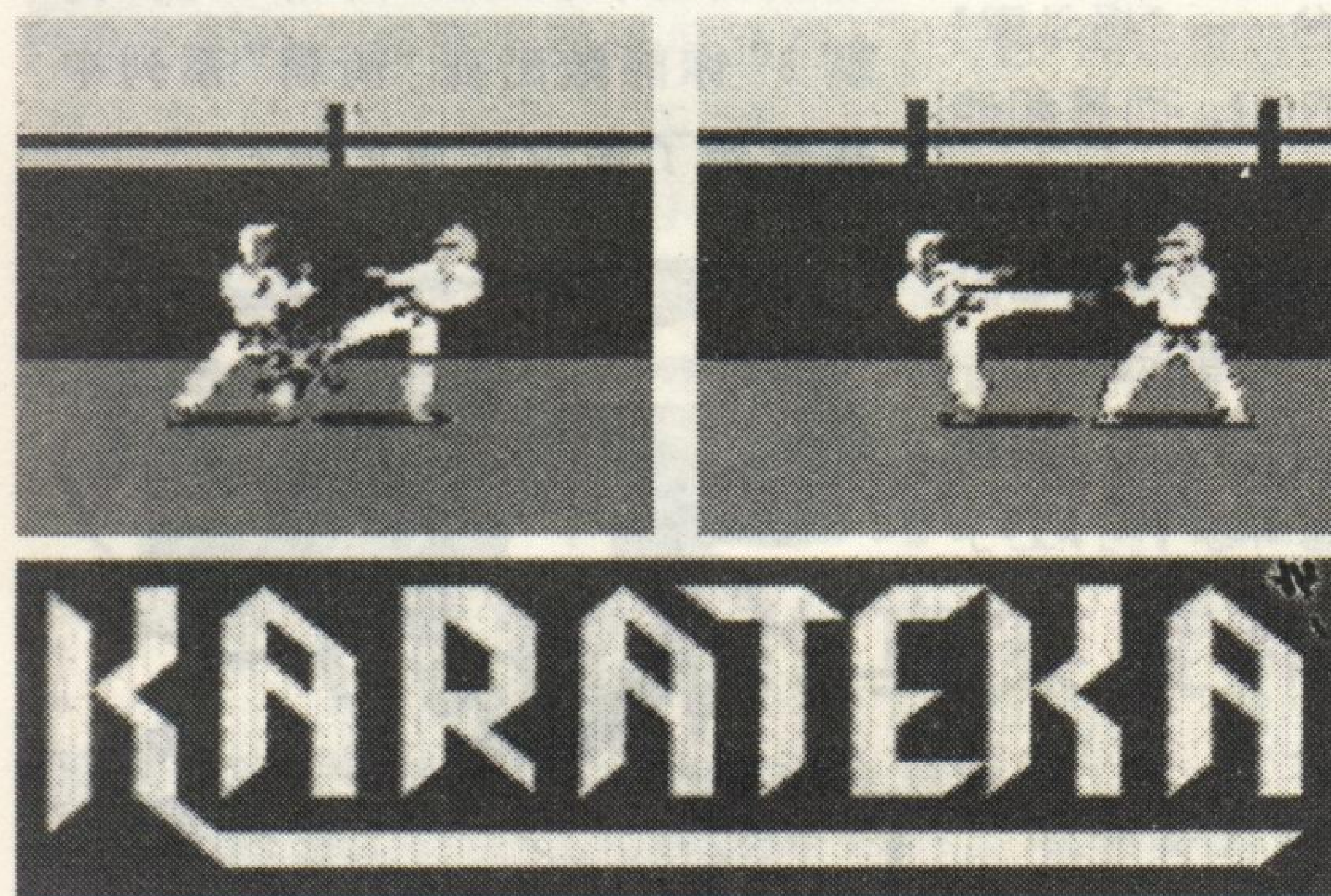
角色吸引力大不大？
FTG的魅力是什么？
格斗是进化来的吗？

责任编辑 小天天
文/陈鹏

各位“高打”（高龄打手，非高级打手）们，还记得吗？在那个，那个时候，那个一枚游戏币足以掏空我们口袋里全部银子的时候，曾有过这样一款游戏——“空手道”。这也是至今我玩过的唯一一款没有按键的格斗游戏——靠两个摇杆的配合来完成各种动作：比如左摇杆向上，右摇杆向下则是前空翻……因此“空手道”也算是最早具有“出招攻略”的“格斗游戏”吧！还有引人回忆的就是其中的加分台（踢砖块什么的），想想看，也算是游戏界的NO.1。嗨！记起来了吗？

另外再考考各位“格斗家”们，最先出现“体力槽”的格斗游戏是什么呢？没记错的话，应该是那款“啊舅阿舅”飞来飞去的“功夫”吧。不过那时的“体力”可是一格一格的喔。不论手脚，中一招减一格。这对于现在那些个惯于重招“斩”人的“格斗家”们来说，的确……

因为，这毕竟是很久很久以前的事了（竟成白胡子老爷爷状）……



◀8位机上的游戏就有了上中下段。是借了天尊的光还是天尊借别人的光呢？很难说。因此CAP（街霸）与DATA EAST（斗士历史）为2D格斗中诸如『发气』『升龙』一类「专利」打官司，结果是谁也没占到便宜。



街霸开创先河？

“街霸”原来是这样啊？



1987
平面格斗老祖在此

严格的说，上面的两款游戏并不能算是真正的对战格斗游戏（FTG），原因很简单——没有“VS”模式！还记得那时玩家之间，唯一的争论不过是看谁通关多，翻版快，或是谁谁玩的分高而已。直到有那么一天，名叫“STREET FIGHTER”的东西降临人间，从此风云突变。平日和睦共处、携手闯关的玩家们开始了相互仇视、拳脚相加……游戏界最大的战乱从此拉开了序幕。（天草降临？！）

第一次玩到“街霸Ⅰ”，大概是在88年左右。如果对战格斗游戏从“街霸Ⅱ”算起的话，到今天已经整整十年了。而今面对越来越多的格斗游戏，越来越完美的操纵系统，越来越……的“格斗家”们。写下此文，算是纪念十年来“格斗家”们那种“双手搓烂终不悔”的“不灭精神”吧。

说实话，“街霸1”的出现，当时并未引起对战的“狂潮”。因为“功夫”玩惯了的“格斗家”们，一时不完法很快地适应“街霸”操纵

系统。(那时还没有攻略可翻呀!)其中许多的"必杀技"都是玩家们偶然"搓"出的(偶然是未被认识的必然?!)。另外更重要的是记得当时"街霸 1"并没有"挑战者"这一设定,如果选择对战的话,不论胜负,统统 GAME OVER!所以……(那时大家都还穷嘛!)

但是,好景不长——一年之后,被称之为"罪魁祸手"的"街霸 2"终于登场了。较之一代,"街霸 2"在招式的严密性上做了很大的改进,必杀技不再像以前那样的恐怖。背景也漂亮了许多。而且除了主角隆和肯外,还为玩家加入了六名各具特色的角色。多角色设定可谓是"街霸 2"最成功之处。其中那个可爱的春丽,无疑是屹今格斗世界中 NO.1 的女格斗家!还有像俄国大壮桑吉尔夫、日本肥肥本田、印度阿三瑜珈,用起来都十分有趣。丰富的角色,正是"街头霸王 2"吸引玩家的地方之一吧!



▲元祖级格斗家春丽,为何如此朴素却让人印象深刻?在格斗游戏的众多女性角色中唯独她最像格斗家的模样。

大壮和邪派比"隆"更吸引人?





◀谁壮?

▲也有"大傻"出现,如上面这位。包括真吾在内,类似角色属于新生代。



▲的确,人与人对战才算格斗。

多角色设计的成功,也为后来的 FTG 游戏树立了"典范"。在后来的 FTG 游戏中,可供选择的角色已是越来越多,但仔细一想,大都逃不出"街霸 2"当初所设定的四种"型号":正派(主角)型(隆)、美丽少女型(春丽)、大壮型(桑吉尔夫)和怪异型(布兰卡)。

对于格斗游戏来说,"街霸 2"还有两个"创世纪"的成功之处:完善了"街霸 1"所创制的操纵系统,使得"街霸"式操纵系统成为了格斗游戏(特别是 2D)中的经典操纵系统。后来的许多格斗游戏,都继袭了这一操纵系统。以至于许多玩家在拿到一款新的 2D 格斗游戏而没有出招攻略时,都会按"街霸"的招去"搓"它一番。不家就是加入了"挑战者"这一设定——"街霸"的舞台于是也就成了"格斗家"们的擂台——"格斗家"们所面对的不再只是弱智的 AI,而是和他们一样的"格斗家"(人类最大的敌人是人类??)这种人人对战的模式,也该算是格斗游戏后来的生存基础和大行其道的原因。

面对漂亮爽快(就当时而言)的"街霸 2",经过"街霸 1"启蒙的"格斗家"们,上手已不再是难事。于是,杀戮开始……

小问题:

"街霸 2"上共登场了十二位经典角色,那么从"街霸 1"到"街霸 3"你能数出在"街霸"系列中共登场了多少位角色吗?



◀我也是大壮。

西安王虎

"侍魂"——斩出刀光剑影的世界



柳生十兵卫

"街头霸王"风靡一时后的几年里,格斗游戏开始渐渐多了起来。但大部分游戏,并没能逃出"街霸"所笼罩的巨大光环(阴影?!)——雷同的招法,相似的角色……那时在人头簇动的街机厅里,倒是觉得过版 ACT"圆桌武士"或是"三国志"更能吸引玩住玩家。

在格斗游戏已成为 ACT 的顶梁台柱的今天,回想一下,九三年或许该算是格斗游戏发展中最引人注目的一年。因为在这一年里,众多的"格斗家"们开始熟悉了 SNK 这个格斗业界巨头的名字。除了它的"龙虎之拳"、"饿狼传说"为 FTG 盛行推波助澜、功不可没外,于九三年推出的一款格斗游戏更为格斗战场注入了一股新的热血——它开创了剑术格斗(持械斗殴?)的先河——这就是 SAMURAI SPIRITS!!

小问题:

还记得"真·侍魂"的"首级榜"吗?这也是 SNK 提高玩家对战兴趣的妙招。那么你还记得在'斩'死第几个对手才开始出现"首级榜"吗?







提及"侍魂",玩家们恐怕就不会像提及"街霸1"那样——有点陌生了。特别是而今那些"拔剑四顾心茫然"的高打们,如果没玩过"侍魂",那可真是——凤毛麟角吧?

"侍魂"系列作品中,影响最大,最成功的,当属第二作"真·侍魂"无疑。(笔者有趣地发现,一款成功游戏的2代都是不错的,比如"梦幻模拟战"……天语:关于"真"作,至今大量读者投票时仍念念不忘,所持观点与本文作者相同——即"真·侍魂",才是最棒的。足见该作品在当时影响之深远)在"真"的操纵系统中,除了传统的"街霸"式出招外,还加入了疾进(退),滚翻,卧倒,小跳等特殊动作,以及剑术格斗所特有的"武器破坏技"、"武器反弹"(空手入白刃)以及柳生的"架刀"(当身技的鼻祖?)这些特殊操纵的加入大大地增加了对战的游戏性。特别是疾进和疾退,不仅使对战更加流畅,而且增加了摔投技使用的机会,疾进后的摔投可谓是打破相峙僵局的有力招式。"侍魂"的出招没有太多的连续技,一刀一剑显得有板有眼。但招式的严密性可以说已经相当完美,华丽的必杀技和把对手斩得喷血而倒的场面,则有些……

"真·侍魂"之所以继"街霸2"以来在格斗界掀起"侍魂"潮。在我看来,其最大的原因就在于——游戏的对抗性变得非常强。如果说"街霸"系列对战中一般还多采用远距离波动拳(飞行道具)攻击的战术的话,那么"侍魂"中的近身白刃格斗可谓是白热化了(难怪,拿刀的嘛!)。重斩的威力也远远的超过了必杀技,而且招式空门的破绽,重斩被对手防住后的僵直时间以及跳跃时攻击的判定范围等都是很值得"格斗家"们研究的东西。(在"真·侍魂"中我就不敢乱跳,因为,一般来说,谁先跳——谁吃亏!!)除了华丽的必杀技(霸王封神斩!!!),流畅的操纵和紧张的对抗性外,我觉得还有一个原因是"真·侍魂"让众玩家"血流成河"的原因:是不是用刀"斩"死对手比用拳"揍"死对手来得更痛快呢。大概吧!

"真·侍魂"使得无数的"格斗家"们开始沉溺于格斗天地中——拆招、破招、诱敌……现在许多"纵横"格斗世界的"高手们",他们许多对战的EXP都是从"侍魂"中去习得的——我想这样说,恐怕不为过吧?(天语/用玩家给"霸王塾"稿件中的话说就是:"街霸"、"KOF"让你过足必杀技的眼瘾,而"真·侍魂"的刀剑互拼和心理战才是最基本的。这样说并不为过)

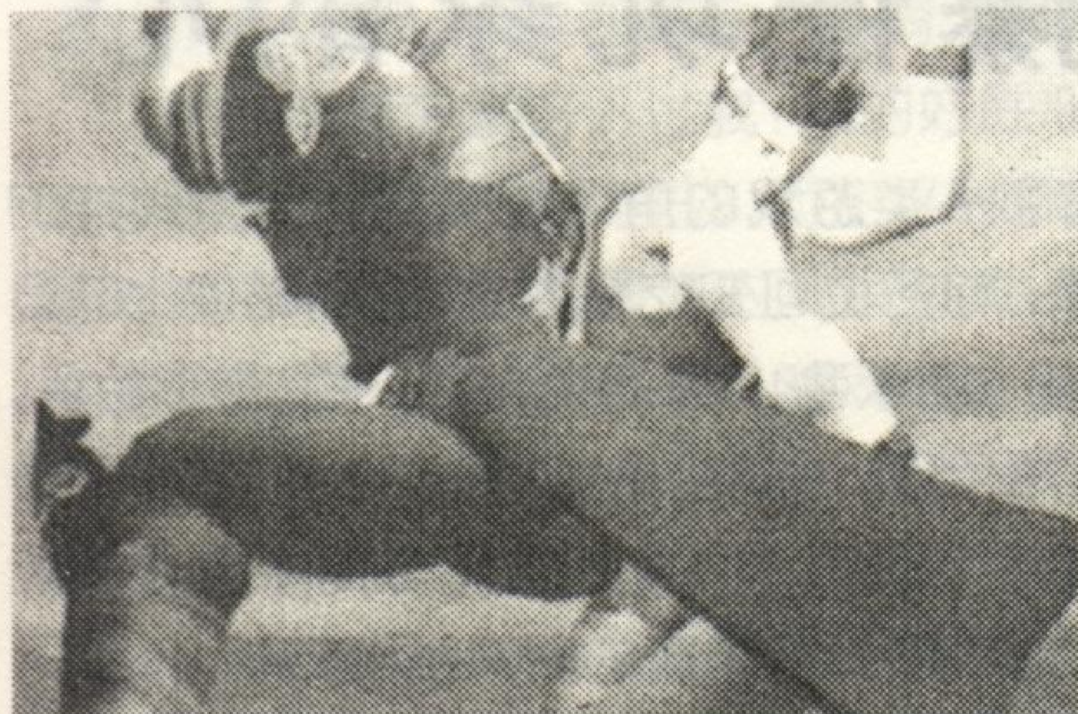


◀「真」作确有非常造诣。



◀侍魂成功很重要一个原因,是它不同于"街霸"的徒手格斗。人物、刀剑、背景、击中敌人后的手感等方面较以往有大差异。"真侍魂"FTG史上留名。

三维格斗给玩家带来的不仅是视觉上的冲击,在动作真实度和技击美感上亦有重大突破——



▲老实说结城晶的八极拳就是中国河北沧州的。结城的技击之美,天下第一。

一九九五年,游戏界的"次世代"战争全面开展。同时,对于格斗游戏来说,随着MODEL2等基板的出现,使得3D格斗游戏开始脱颖而出,并和2D格斗游戏开始割据格斗界的半壁江山。

说起3D格斗,那么首先让玩家们想起的应该是VIRTUA FIGHTER系列吧!这款在各地都屡屡赛事不断的游戏,它的优秀性可谓有目共睹。

通称的"VR",那是VIRTUAL REALITY(虚拟现实)这个词组的字头,所以在VR战士系列游戏中所表现出来的最大特点,也就是它的真实和严密。VR战士的功夫都是取材于现实。据悉铃木部长为考证八极拳还亲自来到河北沧州,如果你手中有一本李小龙的"截拳道"的话,那么JACKY的80%的动作都是可以找到的。正是这种近乎真实的表现,使得玩家在游戏中真切的体会到各种武术的魅力。(天语/不仅是武乡沧州,少林寺也接待过这位远道而来的客人。事实上,在世嘉的铃木和天尊的冈本两位大部长的一次特别对谈中,铃木裕先生回忆说,在少林寺高级拳法研讨班上,同学们并不知道他是来学习的,只当这位日本来的人是想"比试"高低的,因此在"实践"中可都没留情面哦!铃木还说,为了求得"返技"的实际感觉,他不得不坚持"亲自体会",而"双臂"自然非常疼痛,回日本后才好呢!铃木在沧州也是深入到著名武师家中求教,并曾在当地已过逝的武林老前辈墓前祭祀——这就能明白为什么VF2是金字塔之顶尖了!!!资料来源:日本新声社"GAMEST"街机专门志,日本SOFTBANK"土星杂志"。只要大家将VF2街机翻版后,就能看到制作名单中对"吴连枝老师"的特别致谢,这足已说明一切)





▲用"VF3TB"对比 13 年前的"功夫"看看。科技在进步，游戏(机)也在进步。



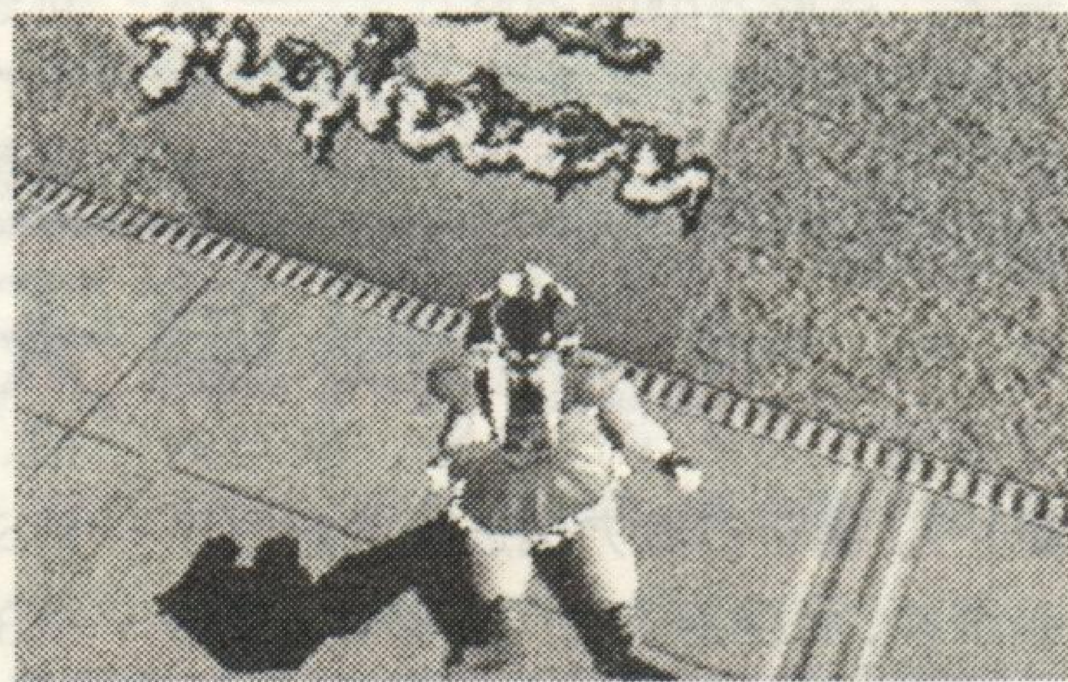
▲聪明的 DURAL 是不那么容易被踩上的。

VR 战士系列在玩家中最普及的，应该是 VF2 吧（因为土星机的普及），但从某种意义上说，VF2 并不能算真正的 3D 格斗——因为绝大部分时间还是处于 2D 格斗的范围——只是人物上比较"立体"而已。但是随后在 MODEL3 上出现的 VF3，却让格斗游戏明明白白地进入了维时代。那大漠、落日、飞扬的黄沙……对于 VR 战士 3 的"格斗家"们来说，那种感觉，如果用"出师表"中最后一句——"不知所云"来形容，并不为过。（天语/如果大家见到 VF3TB，恐怕还得"哑口无言"一回。抛开操纵性不谈，单就 MODEL3 对人物表情的刻画一点，即足以令人"瞠目结舌"，绝对的技术力——请见 VF3TB 片头演示画面！FTG 的三维是"狭隘"的，不能将"三维格斗"理解成与"马里奥 64"这样的在全三维空间内"自由自在行进"的游戏相同。VF3TB 不是没准备主观视点，那倒是"逼真"，相信多数玩家不能一下子接受吧！不过这里还可以告诉大家的是，世嘉 2 研名越稔洋副部长主持开发了一部名为"SPIKE"的作品，是全三维格斗概念的创新作品，以 MODEL3STEP2 制作，倍受社内外人仕关注）

写到这里，突然迸发了一个幻想——把"功夫"和"VR 战士 3"放到一起，会出现什么效果呢？或许更能让玩家们体会到格斗游戏十年间的沧桑风云吧！

在游戏的操纵系统上，VF 系列是完全开创了一套独自的风格，与"街霸"式的二维操作完全不同。而且，这套"VF"式操作，在后来也成为许多 3D 格斗游戏的样本。特别是 VF 中敌倒地后的追压技，在后来的许多游戏中都被采用，包括 2D 游戏（如"侍魂·天草降临"）。因为追压技的引入，使得游戏过程变得更加紧凑。（追打的引入，二维里比较成功的像"恶魔战士 2、3"、"双截龙格斗"，不但使游戏的战术提高，且手感非常之良好）

在现在的格斗世界里（特别是 3D 格斗），已经是 VF3TB 独步天下的局面。虽然"魂之利刃"、"铁拳 3"等大作纷纷登场，但这丝毫也没有动摇"VF"的王座。一度沉迷于 VF 世界的我，只想用"漂亮爽快"来形容自己的感受。（在前几页你不也是这样形容"街霸"吗？）格斗游戏是否已是"登峰造极"了呢？不知道！或许又十年之后，还有一番"格斗家"间仙境吧！（呈痴想状！）



▲这就是追打。请大家猜猜是谁这么倒霉被"背书包的学生娃"给踩上了。

小问题：

在 VR 战士 2 中，DURAL 是可以模仿许多高手的武功的，但是……有一招却是她自己独有的，怎么出…你知道吗？

美丽而富有个性的角色紧紧攥住玩家的心

今天，史克威尔、光荣等 RPG、SLG 巨头们，也开始纷纷推出了各自的 FTG 游戏，历经了十余年风风雨雨的对战格斗游戏，无疑成为了当今游戏界最强大的"霸主"。同时，"街霸"、"饿狼传说"、"侍魂"等大人气格斗游戏开始不断向漫画、动画界进军——面对着游戏、动画、漫画、电影的四栖巨头"街头霸王"，不禁人们要问，格斗游戏何来如此之人缘呢？



◀如今有多少人还喜欢这位美国大兵呢？你喜欢八神庵？大兵战斗时他还没有出生呢！何时能看到目前在玩家心中"如日中天"的 KOF 改编而成的影片或动画呢？一定很过瘾……

恐怕至今还没有哪一类游戏的角色能有格斗游戏那样的"丰富"吧？如果再问一句各位可知屹今为止，格斗游戏上共登场了多少位角色…（啊…别杀我！）俗话说人上一百，形形色色，如此数目庞大的格斗角色里，也就包括了"天下之内"的各种各样的人物）。"警察、武士、忍者、学生、变态…"玩家们总还是能从这一堆家伙中挑出几个称心的如意的吧！（买白菜？！）

对于大受欢迎的角色来说，除了美丽（强壮）的外表外，更重要的是设计者们为他们创制出了各自己独特的个性，使他们个个栩栩如生。比如，同为 NINJA 的服部和影丸。一脸杀气的服部无处不体现他那伊贺老大的冷峻；而影丸，有机会的话真想和他搓上两把，嘿嘿……

或许有人会说，说起角色的魅力，SLG 或 RPG 上的人物不也光芒四射吗？的确如此。但是在我看来，SLG 中的人物魅力八成是来自于他（她）们的造型及遭遇，因为在游戏中（特别是以



前)，很难体会到角色的个性。而在FTG中，人物的"演技"范围可就宽广多了——霸王丸的"飞刀入鞘"或是八神那"阴阳怪气"的笑声，都令FANS很入迷呢。(试想一下，"樱大战"中删去那几个樱的动画，樱还会如此迷人吗？)



◀「我与影丸是弟兄。他学的是徒手忍术，我的隐身、火药术等高级手段，那小子还没学会」



我是街头灭杀男。谁比我有性格？嘿呀，灭杀之。一定要和那个红头发并用皮带连着双腿的家伙比试比试！

在男性玩家心中的"格斗偶像"多是那些"美少女"吧。用自己最♡爱的"人"横扫天下真是美好啊。而据我调查，在女性玩家中人缘最好的居然是——那个'变态狂"八神庵！看来明天俺也要上发廊弄头红发！

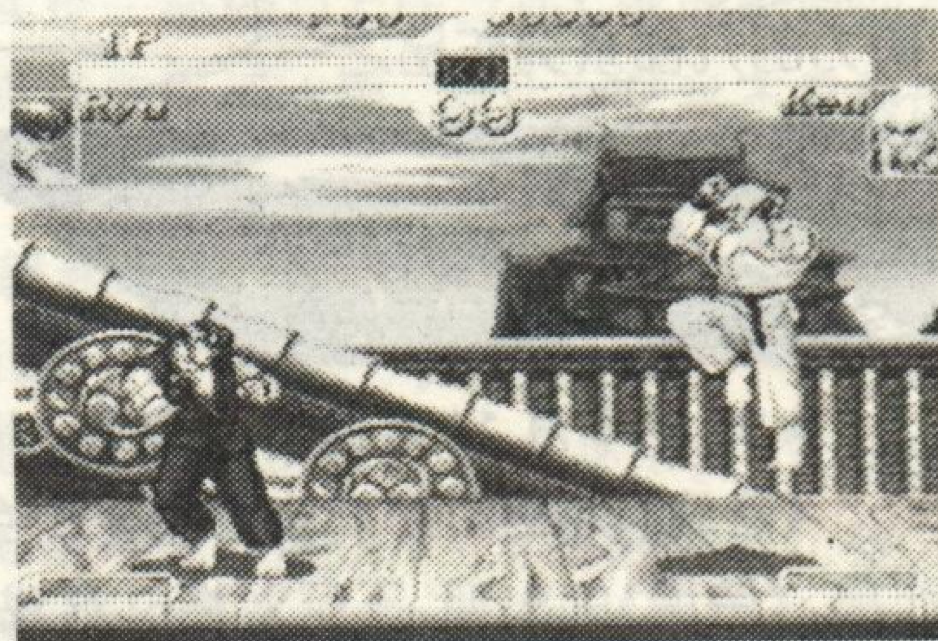


▲别不理我，我在"少年街霸3"里打！

真实的动感与华丽的画面——给玩家以美感的地方

既然格斗游戏还属于ACT，那么动作——就可以说是对战格斗游戏最根本的要求了。格斗游戏中真实的动感，也正是吸引玩家的地方之一。注意，是动感的真实，而不是动作的真实。对手中招后的反应，(痛苦状、惨叫……)中招后"啪啪"的声效以及出招者"拗由根"之类的吼声——都能让玩家有一种切身的真实感。犹如武侠小说中的武林高手吧，"降龙十八掌"的动作是否真实呢，无法考证。但"靖哥哥"用它打中敌人后起码给人的感觉是动作很真实啊！

华丽画面的效果毋须多言。特别是在如今各种高性能的基板上。华丽的画面可以说是在感官(视角)上给玩家以美感的地方，这也正是那些美丽"四溅"的奥义、大奥义、秘奥义、超级奥义、超级限期奥义层出不穷的原因吧！



▲看似简单的动作其实最美。发气、升龙、"削苹果"、铁山靠、返技、……

胜者为王——竞争性是FTG最终的魅力

这一点，恐怕才是格斗游戏倾倒众多玩家最根本的原因。

作为玩家，如果你以用××小时翻穿"FF7"或是打"雷电"攒到××万分以耀于人话，或许会换来一声惊叹。可如果你以玩"侍魂"翻××次版……的话，不敢想像。

因为对战格斗游戏最本质的一点就是与人对战，和其他游戏不同，期负AI实在是……没有太多乐趣的。

一位心理专家告诉过我：人的好胜心，是与生俱来的，只是在表现上的强弱不同而已。而在平时，这种好胜心是不能时时都表现出来的。因此，最好的发泄方式，恐怕只能在虚拟的现实中去。所以可以这么说，格斗游戏的诞生，正好为此提供了最好的舞台。另外我想说的一点是，最深受"武侠"之风熏陶的诸多玩家，在现实中自是不能对他人大打出手的(犯法的哟！)。那么与他人"比武"的擂台自然移到了游戏之中。平日勤奋的修行至手起老茧。不求天下无敌，也但求制霸一方——这也是众"格斗家"们普遍的心态吧。

如果说RPG的魅力在于通关，SLG的魅力在于炼级的话(通俗一点)，那么FTG的魅力就应该是它的竞争性吧！富有竞争性的游戏总是很吸引人的，这也不只包括电子游戏。比如围棋，这种看似简单的游戏却因为它高度的竞争性和游戏性而千古流传。那么游戏是否也会如此一般的长盛不衰呢？

我们会拭目以待的。





↑↗这样才够好。竞争是乐趣之源。

①约46人(？)②斩死3个③→→P+K④不随地吐痰

结束语

写下此文，除了纪念以前(现在也是)那种"双手搓烂"的日子外，还有就是……因为屹今也没玩上一款成功的国产格斗游戏。日本人用了十年时间，把FTG来了个"老母鸡变鸭"，那么真希望国内的有志之士们，用×年的时间，也把国内的GAME来了"丑小鸭变白天鹅"……

另外，我这个人是很"恋旧"的，而且常以记忆力好炫耀于人。因此在这里考大家最后一个问题："街霸Ⅱ"春丽的主场背景中，有三段醒目的中国文字，除了"厦门肉食公司"和"上海发廊"外，还有一句是什么呢"好好想一想，很经典的一句国粹用语哦！(编者按："街霸Ⅱ"、"真·侍魂"、"VF3"，格斗——其实就是这么"简单"，想要超越给其他格斗下定义的格斗，大概不那么容易……)



“侍魂”四作比较

文:R·E·D
责编:PERFECT

怒!闪!技!斩!刀光过处,胜负已决。SNK的《侍魂》系列正是以它爽快的刀剑格斗感觉吸引着众多玩家,并以丰富的内涵和独特的世界观在当今数不胜数的格斗游戏中独树一帜,成为最有影响力的几部系列作品之一。

《侍魂》的2D格斗系列如今已出到第四作了,这四代作品之间的差异变化之大,是在其他任何一部系列作品上都找不到。此四部作品各有所长,玩家对之也是褒贬不一。现以笔者之见,对这四部作品试作一分析比较。



《侍魂》

★93年8月11日推出　容量118M

《侍魂》是格斗游戏史上第一个全员角色以刀剑进行格斗的作品。《侍魂》的出现,不仅对格斗游戏的发展,而且对SNK本身来说都具有划时代的意义。为什么这样说呢?

90年代以前,SNK还是一个名不见经传的小公司。虽然它为FC制作的一些游戏如《怒》系列,《古巴英雄》、《大坦克》等也称得上是佳作,但在业界名气不是很大,在玩家(尤其是国内玩家)心目中地位也不高。自从CAPCOM推出《街头霸王Ⅱ》而揭开对战游戏狂潮的序幕之后,SNK效仿这种新鲜的游戏样式制作了自己的格斗游戏《饿狼传说》,并获得了一定的成功,但是早期SNK的格斗作品,如《世界英雄》、《饿狼传说》、《龙虎之拳》等,明显地受到《街霸》的影响,不论从角色、招式、系统等各方面均能看出《街霸》的影子,缺乏自己的特色,而且相比之下,游戏的设计,包括手感,平衡性等各方面均不如《街霸》。《世界英雄》虽然在角色设定方面有一定创新,但基本系统、格斗感觉并不很好,必杀技的设定给人的感觉是十分怪异和牵强。《龙虎之拳》则因恶劣的操作手感和僵硬、机械的动作遭到非议。《饿狼传说》则更象是《街霸》的仿制品。在《侍魂》出现之前SNK的几部作品如《饿狼1、2》、《龙虎之拳》、《世界英雄1、2》中,除《饿狼2》算是较为成功的作品外,其余几部游戏情节、角色、系统、招式等各方面均存在着不同的缺陷。在这几部作品中出现的新系统如超必杀技,气力槽等也都不完善,玩家对之褒贬不一。可以说,此时期的SNK还处于对格斗游戏的探索、试验阶段。

而《侍魂》的出现,则标志着SNK走出了CAPCOM的阴影,开创了自己的创作道路,并走向成熟最终成为今天2D格斗GAME界的执牛耳者。

《侍魂》的特点,第一在于刀剑格斗。全部十二名角色都使用佩刀或手爪进行战斗,普通技和必杀技都以刀技为主,并由此产生了格剑,武器崩飞等设定,这些都是前所未有的。因为手持刀剑,攻击的判定及攻击力都与赤手大不相同。重斩出奇地可怕,记得当时王虎的两记重斩即可令敌毙命。这也使相当多的已适应了《街霸》等游戏的玩家颇不习惯。

《侍魂》的特点之二,在于其独特的世界观和形象鲜明的角色设定。故事背景设定在幕府时代,因而其角色带有明显的那个时期的特点。豪迈粗犷的霸王丸,风流潇洒的桔右京,歌舞伎千两狂死郎,忍者服部半藏,以及虾夷少女NAKORURO、法兰西女剑士夏洛特等,性格和特点都很突出,十分吸引人。各角色的场景也与角色性格配合得很好,《侍魂》ARC版刚推出时,角色介绍用的插图是单线白描式的,有些类似原画设定稿很有特色。后来推出MD、SFC的移植版时,则使用了白井影二先生以毛笔创作的风格独特的插图,使《侍魂》更增艺术魅力。很多玩家正是由于《侍魂》纯正的日式风格,独具魅力的角色形象以及美丽的背景开始喜欢上这一作品的。此游戏还加入了怒值系统、格剑,以及场外的飞脚(送货员)向场内抛送道具(炸弹、肉、钱币)的设定,这些新创的系统再加上独特的角色、背景以及刀剑格斗的新奇感觉,使这部作品在当时看来颇有一些“另类”的味道。

但特点归特点,《侍魂》作为系列作品的第一作,仍存在不少问题。首先是早期SNK的“痼疾”——操作手感问题象《饿狼》、《龙虎》一样,《侍魂》也未能逃脱玩家的指责,一般说来,玩格斗游戏的玩家都受过《街霸》的“启蒙教育”。而《街霸》系列的操作手感及





平衡性一直是受人称道的。以《街霸》的水准去衡量《饿狼》、《龙虎》以及《侍魂》等作品，确实存在不小的差距。"动作僵硬"、"根本没有连续技"等是当时玩家的普遍反应。角色跳跃落地或被击倒时，竟然象皮球一样会在地上弹一两下，发出象沙袋摔在地上一样的"噗吃、噗吃"的声音，也使人感到很别扭和不痛快。其次，游戏中的判定和攻击力太奇怪，不好掌握。虽说以刀剑格斗确实应与赤手时有所不同，但如此大的差异还是让玩家难以接受。由于存在着这些缺点，再加上《侍魂》出品时，正逢当时红得发紫的《街霸》系列刚好推出《超级街霸Ⅱ》（16人街霸），使此作并未受到太多的注意，也没有产生太大的影响，真可谓"生不逢时"。《侍魂》后来在MD、SFC、3DO及GB上均有移植，国内许多玩家也正是通过这些移植作品初次认识《侍魂》的。



《真·侍魂——霸王丸地狱变》

★94年10月28日推出　容量202M

历经一年推出的新作，在当时掀起了不小的波澜，《真·侍魂》吸取了一代中受到好评的部分，对系统进行了大幅的完善和改进，直接可选角色增至15名，加入滚翻、卧倒、小跳跃回避、挑拨等技巧，"怒"值也不再只与攻击力有关，而是增加了"大怒"时可以使用的"武器破坏必杀技"。

游戏的画面较Ⅰ代有了较大的改进（毕竟是202M，比一代几乎大一倍呢）。角色的描绘更加细致出色，场景在保留了Ⅰ代中那种"和风"的同时，显得更加有气势。象霸王丸的场地——骸流岛，那夕阳下，惊涛骇浪中屹立的一排巨大鸟居；牙神场地那一轮明月下随风摆动的一望无际的芦苇；以及服部半藏场地中凄凉破败的"脐毛村"，都给人留下极深的印象，将格斗的气氛渲染得恰到好处。

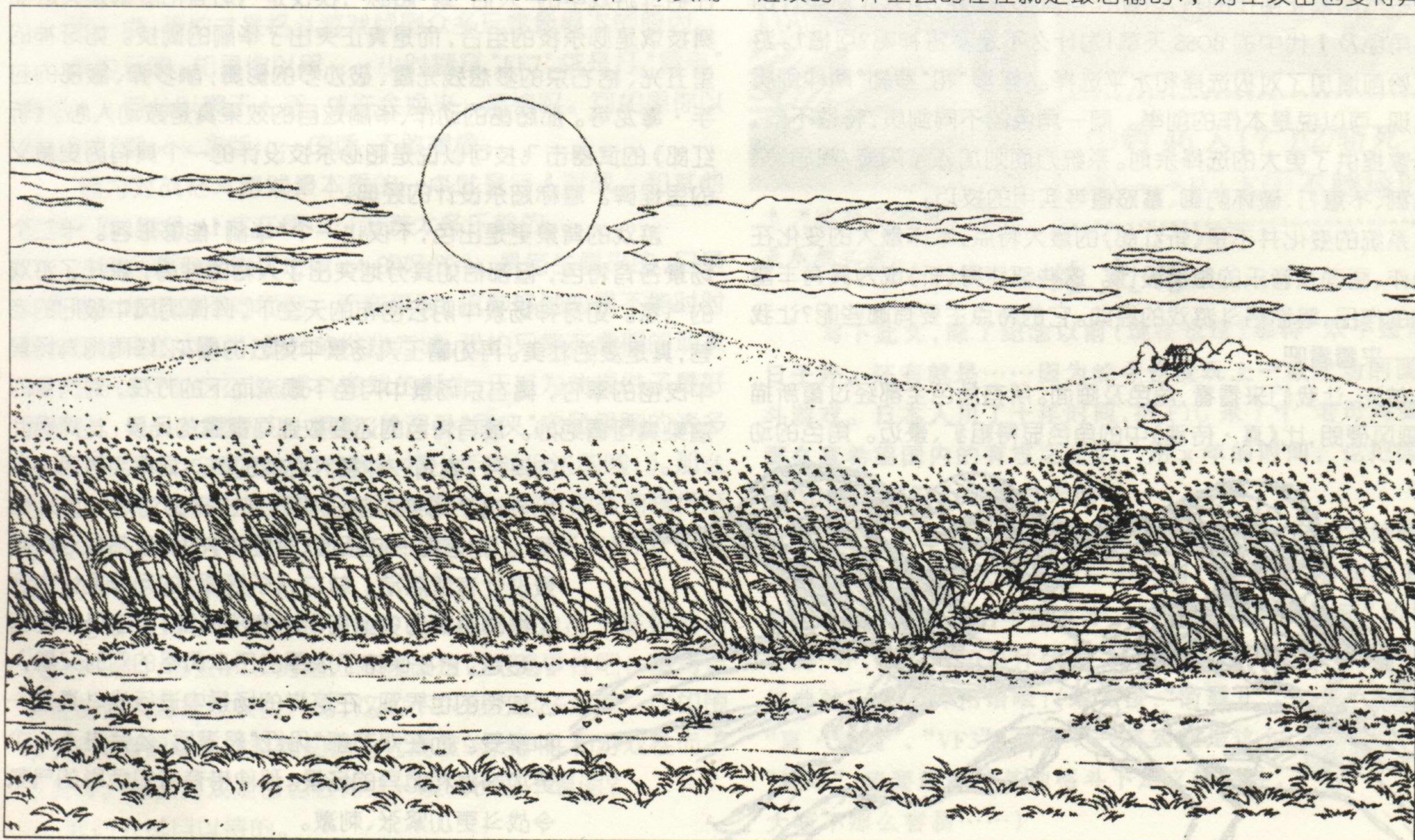
尤其值得一提的是，《真·侍魂》的BOSS罗将神的设计是极为成功的。那妖媚的形象，恐怖而强力的招式，诡异的笑声，使她无愧于最终BOSS的称号。我认为在所有格斗游戏的最终首脑中，罗将神的角色设定是最富魅力的。

在操作手感方面，SNK下了大力气进行改进，感觉比Ⅰ代流畅得多，并且出现了连续技的设计。但《真·侍魂》中的连续技多为中/重新——抵消——必杀技，难度较高，而且模式单一，实用性不强。会员角色都新增了必杀技，普通攻击比前作削弱，动作更加顺滑。由于《真·侍魂》改良的操作手感以及向《街霸》系列靠拢的格斗方式，使之受到了相当多格斗玩家的青睐。很多玩家认为《真·侍魂》是《侍魂》系列中最成功的作品。

在《真·侍魂》刚推出之时，我也曾为之激动和狂热过好一阵子，不可否认，《真侍魂》确实是一部极为上佳之作。然而如果现在回过头来把它与系列中的其它作品相比较，我认为它并不是最成功的，理由如下：

首先，由于各种技巧（普通攻击、必杀技）的改良，使《真·侍魂》的格斗方式趋向于《街霸》，诸如霸王丸的旋风烈斩一轻弧月斩的战法（很象隆或肯的波动拳→升龙拳），很多必杀技，仍然明显受到街霸的影响典型的如牙神的三连杀（飞龙的烈火拳），使人感觉《真·侍魂》除了画面和一些无聊的小动作（前后滚、小跳）等之外没有太多自己的东西。

第二，打法单一。《真·侍魂》的对战几乎没有什么观赏性可言，也不会有太激动人心的场面出现。一般是你一刀，我一刀的来回往复。用霸王丸的多在中距离用中斩戳刺，而牙神则在远距离重斩、退缩防守加上机械化的牵制成了《真·侍魂》的主要战法，导致了游戏性的下降，不论使用什么角色，很少看到冲上去主动进攻的（冲上去的往往就是最后输的），对空攻击也变得异常简



▼《真·侍魂》中牙神的场地，具有独特的美感。不过在游戏中的月亮上竟写着「NEO·GEO」?

单，看到敌人跳过来，只要向后一跳再给一重刀就行了，根本用不着什么对空技。大招“武器破坏必杀技”的出招时间长得出奇，击中敌人的几率太低，虽然有武器破坏必杀技的连续技存在，但在实践中太难及时使出，这也在一定程度上影响了《真・侍魂》的精彩程度。可以说，《真侍魂》的系统设定不利于多种打法的出现，限制了玩家创造性的发挥和富于想象力地进行游戏。

第三，刀剑格斗的感觉减弱了。在Ⅰ代中很强调的刀技，在此作中并不突出。首先是普通斩击的削弱，其次在必杀技方面，大幅强化了诸如气功波、咒符，酒瓶攻击等与刀剑毫不相关的技巧。新增的四名角色，除牙神以外，没有一个是使用刀剑的。他们的必杀技，不是咒符就是火焰，再不就是猴子。虽说也不应太拘泥于“刀剑”的概念，但这些设定毕竟使《侍魂》原本独特的想法减色许多。

第四，游戏中无聊的噱头太多。例如滚翻、卧倒、小跳跃、挑拨等，虽然名目繁多但实用性不强。另外Q版必杀技，黑子的选择，甚至背景中的飞脚有时会变成金家藩摆着凤凰脚的姿式冲过去等，都使此作的感觉不太正规，倒更象一部搞笑作品。我认为(一家之见)《侍魂》系列作品应该是比较严肃的，正统的，这样才比较符合游戏的世界观及气氛。这样的设定如果出现在《饿狼》或《KOF》系列中或许更合适一些。

此外，正由于系统的完善和精致，反而使Ⅰ代中那种粗犷、原始的感觉找不到了，代之以一种经过雕琢的、细腻的风格，我觉得正象《街霸》经历了SF Ⅱ到SSF Ⅱ、X以及ZERO的进化后，其过于精密完美的系统反而使玩家更加怀念SF Ⅱ中那种生猛甚至“粗糙”的感觉那样，《真・侍魂》的这种“进代”也是付出了一定代价的。

总之，单纯作为格斗游戏来说，《真・侍魂》还是相当成功的作品。它的角色及背景设定，系统及平衡性的完善等方面都使其堪称佳作。但正因为它是《侍魂》家族的成员，就不免对它提高一些要求。作为SNK之魂的作品来看，还是显得少了几分特色。





《侍魂Ⅲ—斩红郎无双剑》

★95年12月25日推出　容量282M

该作与前作相比变化之大，令人振惊。首先是可选人物一反当时流行的作法而减至十二名(减员增效)，但因每人都设置了“修罗”、“罗刹”两种“对极”，因此也可认为有二十四人可选。角色方面一气削减了前作的八人(动作可真够大的)，加入了新设计的四名角色及Ⅰ代中的BOSS天草(为什么不是罗将神呢?可惜)。游戏开始前增加了对极选择和水平选择。“修罗”和“罗刹”两种剑质的出现，可以说是本作的创举。同一角色的不同剑质，特性不同，为玩家提供了更大的选择余地。系统方面则加入了闪避/兜后、空中防御、不意打、破坏防御、蓄怒值等实用的技巧。

系统的变化并不是《斩红郎》的最大特点，本作最大的变化在于操作、画面及音乐的重新设计。这些都使得《斩》成为具有丰富内涵的作品，堪称格斗游戏的经典。它的特点主要有哪些呢?让我们一一来看看吧。

首先，让我们来看看，角色及画面。所有角色全都经过重新描绘，画风硬朗，比《真・侍魂》中的角色显得粗犷、豪迈。角色的动作也变得大开大合，极具魅力。必杀技则更加华丽，加强了刀光、火焰等的特殊效果，使用必杀技时的确是赏心悦目，感觉很爽。最令人激动的是超必杀技(武器击飞技)，全都重新设计，各具特色，极富创意，可以看出设计人员是花费了相当心血的。它不同于以往格斗游戏中的“大招”或“超必”，仅仅是气功强化版或是突进乱舞技或是必杀技的组合，而是真正突出了华丽的剑技。如牙神的里五光、桔右京的梦想残光霞、破沙罗的影舞，酬梦弹、服部的封手・毒龙等。那超酷的动作、华丽炫目的效果真是激动人心。《斩红郎》的武器击飞技可以说是超必杀技设计的一个具有历史意义的里程碑。堪称超杀设计的经典。

游戏的背景更是出色，不仅止一个“华丽”能够形容。十二个场景各有特色，但都恰如其分地突出了人物的性格，烘托了游戏的气氛。如牙神场景中阴云密布的天空下，阵阵阴风中破旧的老巷，真是凄绝壮美。再如霸王丸场景中如云的樱花、绯雨闲丸场景中茂密的翠竹，橘右京场景中月色下顺流而下的竹筏，对气氛的渲染真可谓绝妙。最有特色的还要数娜可露露的场景：长满枫叶的溪谷，真有一种震人心魄的美。记得当时第一次见到这个场景时脑子里闪现出来的词是“世外桃源”。相信每一位玩过《斩红郎》的玩家都会对其场景设计有所感动。总之，《斩红郎》的场景设计达到了格斗游戏历史上前所未有的高度，至今仍未能有人超越。它在保持了浓厚的日本风格的同时又融入了独特的世界观，在这样的场景中进行战斗真是一种享受。而在双方都“见红”怒满后，还会进入一个更加神秘和诡异的场景。那种带有奇幻色彩的气氛令战斗更加紧张、刺激。







游戏宣传用的插图也十分独特。白井影二先生在《侍魂》系列插图中独创的以毛笔在肯特纸上作画再以马克笔颜料上色的技法在此作的插图中达到炉火纯青的地步。《斩红郎》中的人物插图，笔法刚劲，人物性格鲜明，实为游戏插图中不可多得的精品。相比之下，《侍魂Ⅰ》的插图在技法上虽然也有独到之处，然而对于人物的性格描绘不够突出。而《真·侍魂》的插图又过分追求细腻。《斩红郎》的插图则吸取[illegible]分发挥了毛笔作画酣畅淋漓的特点。以霸王丸为例，此作的霸王丸插图豪迈狂放之余又多了一份邪魔的气息，每次看到这张插图总会不自觉地想起“魔人浦饭”。娜可露露则比以前显得成熟，毕竟又大了一岁，而莉姆露露的幼稚可爱、破沙罗的诡异、服部的冷静、右京的锐利、牙神的叛逆与傲气，也都被刻画得入木三分。

第二点出色之处，在于《斩红郎》的背景音乐。虽然在《真·侍魂》中也有采用了“和风”的音乐，但每个角色的 BGM 之间差异不大，基本都是“鼓点十箫”的模式，特点不很突出。《斩红郎》中的 BGM 则充分考虑到角色的性格差异，巧妙地将日本音乐的要素与现代电子音乐融为一体，为游戏增色不少。例如牙神 BGM 中低沉的鼓点激扬的箫声伴随着阴风的怒号，营造出一种肃杀的气氛。橘右京 BGM 中略带忧伤的箫声配以潺潺的流水声，以及远处不时传来的一声悲鸣，很好地表现了右京的性格特点。加尔福特 BGM 中激烈的类似于摇滚的节奏，以及娜可露露 BGM 中悠扬婉转的电子音乐，莉姆露露 BGM 中震撼人心的小提琴 SOLO，破沙罗 BGM 中诡异怪诞的旋律，都巧妙地衬托出了各人的性格和内心世界并且与场景恰到好处地融为一体。给玩者留下了极深的印象。

《斩红郎》中 BGM 曲目如下：

TITLE 画面：劍の魂

霸王丸：男·酒

首斩り破沙罗：三途の叹き

千两狂死郎——宴舞

牙神幻十郎：鬼呗

右京：川

リムルル：心の镜

绯雨闲丸：风、董る

ナコルル：自然の息吹

GACFORD：精进の泷

服部半藏：狱

花讽院骸罗：寺

天草四郎时贞：狂态

黑子：舞斗剧

壬无月斩红郎：①无限　②最后の刃

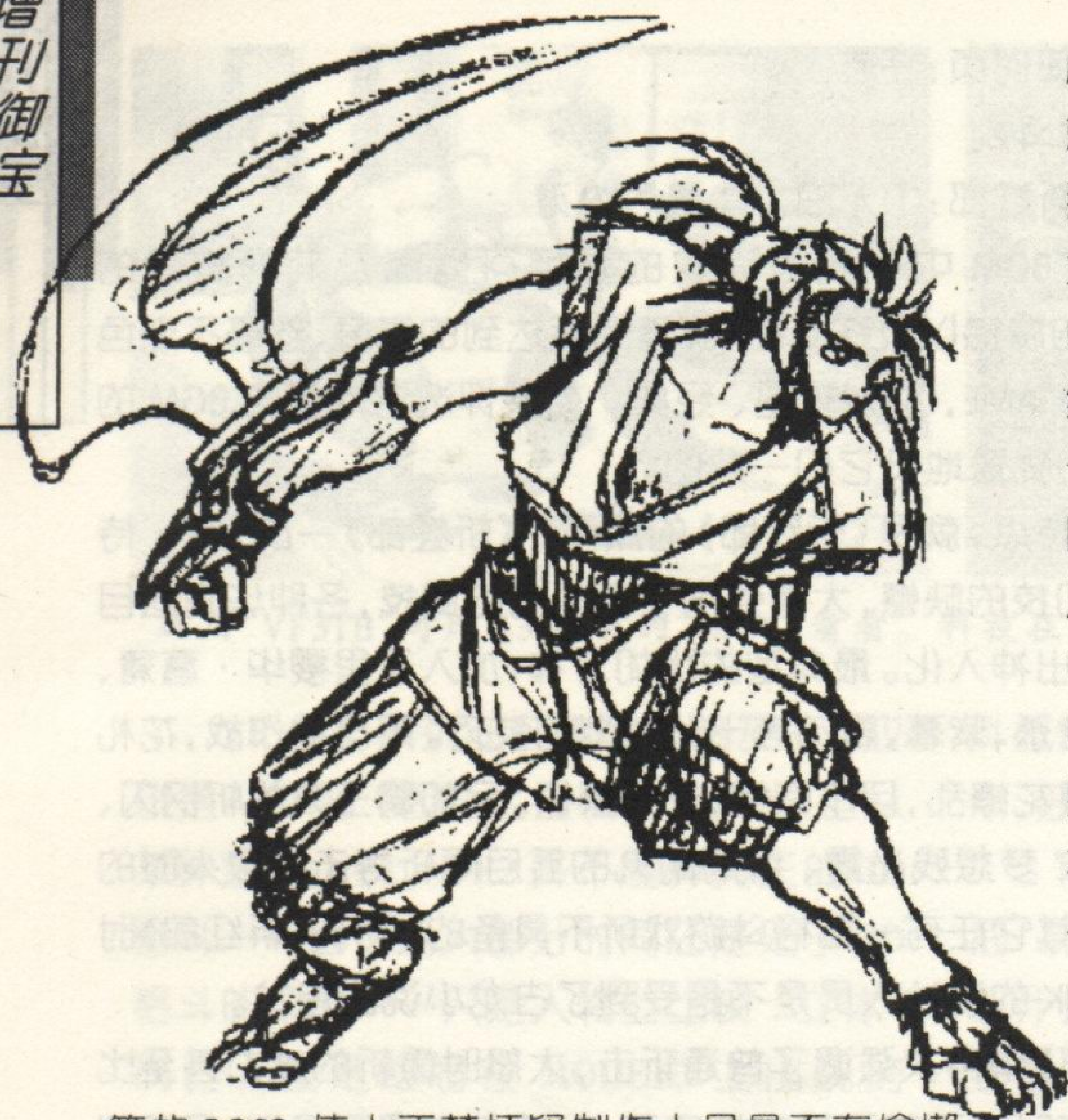
在这些 BGM 中，我最喜欢的是娜可露露及莉姆露露的 BGM。人们的震撼以及在作曲、演奏上所达到的高度、丝毫不逊色于是它任何 GAME，绝对精品、经典。如果评选游戏最佳 BGM 的话，我会毫不犹豫地投它们一票的。

第三个特点，就是《斩红郎》的操作。《斩红郎》一改《真·侍魂》中忽视刀技的缺憾，大量强化了各角色的剑技，各种华丽炫目的技击真是出神入化。最典型的比如牙神，加入了里樱华·菖蒲、百鬼杀、三空杀、紫暮、霞刃等十分有型的技巧。用牙神作战，花札乱飞，令人眼花缭乱，目不暇给，十分豪快。又如霸王丸的斩钢闪、右京的胧刀、梦想残光霞、绯雨闲丸的五月雨斩等击中敌人时的爽快感觉是其它任何一部格斗游戏所不具备的。初玩《斩红郎》时甚至怀疑 SNK 的设计人员是不是受到了古龙小说的启发。

《斩红郎》中再次强调了普通斩击，大怒时重斩的威力甚至比Ⅰ代还大，有时两下就可基本搞定敌人。连续技得到强化，很多判定出现快的必杀技(包括武器击飞技)都能够放在连招中使用。由于兜后的出现，加上背后遭到攻击时的僵硬时间比平时要长得多，因而出现了许多兜后以后的无限连续技如牙神的兜后中斩一樱花斩一跳前中斩一樱华斩……及右京的兜后中斩一阳炎一跳前中斩一阳炎……等。尽管这样的设计存在着一定缺陷(比如影响到系统的平衡性以及有时显得有些“无赖”)但它的独创性以及使用时的爽快感觉是不可抹煞的。

由于《斩红郎》中的普通攻击比必杀攻击强得多，而必杀技在被防住之后削减的体力又少得可怜(几乎没有)，且破绽极大。以致许多玩家抱怨《斩红郎》的平衡性不好。其实正是由于这样的设计，促进了《斩红郎》中普通技与必杀技之间的有机结合，杜绝了有些格斗游戏中一味乱出必杀技就能取胜或只有普通技乱踢乱打的现象。《斩红郎》中的必杀技设置都是有一定用意的，必须结合普通攻击，抓住敌人的破绽才能给敌人以致命打击。另外《斩》中的必杀技也为开创多种打法提供了可能。如罗刹牙神的里樱华·菖蒲，输入指令后若押住斩键不动，则如果敌人防住的话，花牌会向上弹起后落下来(此时是不能蹲防的)配合前冲牵制攻击(↙+D)，就可产生多种新的打法。类似的技巧还有象莉姆露露的冰之泉(冻结地表)，破沙罗的夜鸟魂、影缝、霸王丸的旋风波、加尔福特的突袭忍犬等，使游戏的打法和变化大大增加。总之，《斩红郎》所强调的是抓住敌人的破绽或诱使敌人露出破绽，给予致命一击，而不是一点一点地削减敌人体力。因此，《斩红郎》的对战是十分紧张刺激的，时刻放松不得。正是这种刀刀见血、一点马虎不得的感觉，使许多玩家迷上了这部作品，也使许多玩家放弃了它。也有些玩家认为，《斩红郎》中各角色之间的均衡性不好。但实际上，就我所见到玩《斩》的玩家，用什么角色的都有，而且都相当有威力。在该游戏中，只要能活用系统，并熟练掌握自己的打法，每个角色都相当强。

但话又说回来，《斩红郎》还是有一些不尽人意之处。例如角色攻击力之间的差异有些奇怪。莉姆露露的重斩既快又狠，威力比牙神还大，多少有悖常理。而一些招式的判定也有些问题，有时明明看到刀从对手身上砍过，对手却一点反应也没有，反而落空成了破绽。另外，此作中黑子的出现也十分不讨好，每次都是变个与你同样的角色，缺乏特色，不如不设。最终 BOSS 的形象也不太



成功。我历来就比较讨厌那种块头巨大，招式沉重的 BOSS。斩红郎的招式也并不漂亮，除了一招疾风斩一旦击中必死无疑以外，没什么别的特点。而在《侍魂Ⅳ——天草降临》中居然还延用这个蠢笨的 BOSS，使人不禁怀疑制作人员是否在偷懒。

另外一个系统上的缺点是空中防御过于霸道。空防时几乎没有僵硬时间，防住后马上就可以用中/重斩 COUNTER，相反，一些角色的对空技（如弧月斩、桐霸光裂刃等）对空判定太弱，经常出现一道弧光划在空中，而霸王丸已被空中之敌斩毙的现象。这些使得从空中进攻变得几乎毫无危险，造成了在对战时，经常出现二人对着跳来跳去的现象，降低了游戏的精彩程度。

还有一个小问题，就是霸王丸的武器击飞技"天霸封神斩"。由前作的隐藏技演化而来的此技简直弱得出奇。出招判定不强不说，被防住后削减的体力几乎看不出来，更要命的是有时被击中的对手在霸王丸转了一两圈之后居然还能中途防位，使最后"一飞冲天"的霸王丸成了俎上之肉。这哪里是什么"超必"，整个儿就是一"糙必"，如果评选"史上最衰超必杀"的话，本作中的"天霸封神斩"想必榜上有名。

但不管怎么说，我认为《斩红郎》这部作品在《侍魂》系列中水准还是最高的。如果对《斩红郎》作一整体评价的话，第一是"美"：其角色设定、插图、背景描绘、背景音乐的制作都极具功力，它所体现的浓厚的文化和艺术气息；第二是"爽"；第三是"刺激"。不知为何，在打《斩红郎》时，总有种心跳加快的感觉，而打其它游戏，不论是《街霸》、《饿狼》、《KOF》等都没有这种感觉。总之《斩红郎》这部作品不仅仅是一部格斗游戏，而且可以说是一件艺术品。即使在整个电子游戏的范畴里该作在内涵、美工等各方面也是极为出色的。在艺术性方面，不敢说超越《FF7》、《格兰蒂亚》等，但至少可以与之平起平坐（虽然不具备多少可比性）。



《侍魂Ⅳ——天草降临》

★96 年 11 月 29 日推出　容量 378M

第一次听人说××街机厅进了《天草降临》，我是满怀希望，兴高采烈地约了玩友，挑了个休息日专程坐车去玩的（该街机厅距 my home 较远），结果吗，恕我直言，并不十分满意，与其说是《斩红郎》的续作，倒不如说是它的前作更容易让人相信。除了 17 名角色在人数上是一大进步外，其它各方面均没有太显著的改进。

首先在系统方面，除前作的闪避、兜后、不意打、破坏防御等操作基本继承外，新加入了四连斩、十四连斩和倒地追打技，以及怒气爆发，怒气爆发时的连环斩发动和"一闪"等技巧。本作中一个奇特的设定是"自裁"。在"大势已去"的情况下自行了断，可以在下一局开始时即获得怒值全满的状态，增加了游戏的战略性。此外，在满足一定条件击败对手时还会有以血腥华丽的"断末奥义"了结对手的机会。

十分强调连结技，即十四连斩和由之派生出的"无限连斩"、以及怒气爆发、爆怒时连环斩、十四连斩和"一闪"、必杀技（包括武器击飞技）之间的接续使用。从这一点来说，《天草降临》比之前作改动是很大的。对战的关键转移到了抓住敌人破绽发动十四连斩以及适时使用爆怒等系统来扭转局势上来。这些再加上"自杀"、"抛开武器挑拨"等，都使游戏的战略意义增加了。SNK 在《天》中设计的这些系统，与其说是"改进"，不如说是"改变"更贴切一些。这样大胆地创造新系统、新格斗风格的设计是有一定风险的。这有可能导致一些玩家的不适应以至不满。因此，单从系统上说，我更倾向于把《天草》看作 SNK 的又一次探索和尝试。由于《天》与《斩》之间的差异之大，它们已不存在多少延续性。因而可以这样认为：《天草》和《斩红郎》是同一题材向不同方向发展的两部平行作品，不把《天草》看作《斩红郎》的续作可能更合适、更容易理解一些。

虽然在系统方面，SNK 所作的探索与创新是积极的和有利于推动格斗游戏的发展的，但在《天草》的其它方面，就不能不说它有些令人失望之处了。

首先最直观看到的是画面，《天》中角色的描绘比《斩红郎》中的要粗糙，人物身上的明暗变化显得有些生硬，给人感觉很奇怪，不象《斩》中那么柔和。用《96 格斗天书》中的话说是"游戏人物的画风有些趋向卡通的风格"。背景虽然也经过重新描绘，但没有什么创新，主要是延用前作的背景，但是各角色的场景之间已没有什么差异。感觉上《天》中每个场景的色调都差不多——灰蒙蒙的，不象《斩》中那么鲜明，令人振奋。在《斩红郎》各场景中那种独特的气氛在此作中已荡然无存。有一街机厅并排放着《斩红郎》和《天草降临》，相比之下，前者的画面比后者细腻多了。对于我这种对画面比较挑剔的玩家来说，这是不可容忍的。难道象《街霸》经历了 SF Ⅱ 到 ZERO 的"返祖"过程那样，SNK 也想来一个"返朴归真"吗？再看看 SNK 同时期的其他节目如《龙虎外传》、《Real Bout 饿狼传说 SP》，都有类似倾向：人物卡通



服部半藏

平时绝不露出真面目，轮廓鲜明且肤色较深，是个深思熟虑、行事谨慎的角色。推断年龄 35 岁。



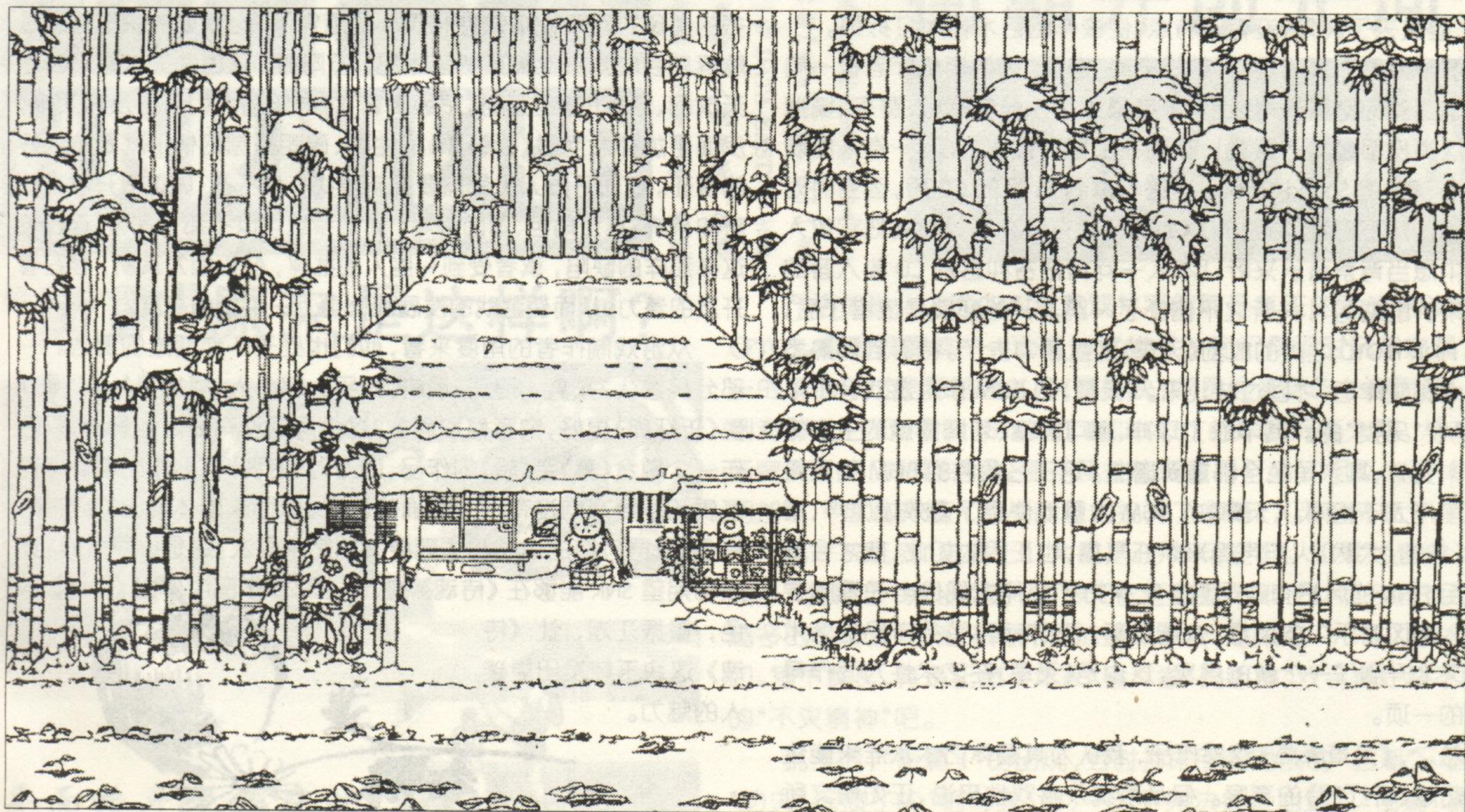


化、背景向“大色块”方向发展（虽说也还算细腻）。不知是什么指导思想在作怪。幸亏《KOF’97》没有受这种风气的影响。要是《KOF’97》也来这么一下子，可真让人受不了。

在操作感方面，玩过《天草降临》之后再与《斩红郎》比较一下，最突出的感觉是《天草》的招发飘，有些招发出时都不知道是不是自己摇出来的，不象《斩》中的招式一下是一下，比较着实有力度。可能是为了追求连续技的流畅效果，人物的动作比前作明显加快了，结果是丧失了前作那种大开大合、洒脱有型的动作。游戏中新加入的十四连斩等新技巧，笔者在街机上未能尝试。而在土星移植版的 PRACTICE 中，不知是由于本人手拙，还是土星按键不如街机灵敏，竟一次也未能试出来，实在惭愧。因此对十四连斩的感觉不好妄加评论。在街机上看别人使用十四连斩是很爽的。不过爽归爽，这样的设计有多大意义，值得探讨。很明显，这种 AABBCC 背口诀式的连击是从《RB 饿狼》那里借来的。游戏间互相借鉴固然是好事，但是《饿狼》中的连续（携）技有其独创性和特点，主要在于每个角色有各自不同的技巧，并且可以由玩者自行开发。而在《天草降临》中这样“统一硬性规定”连续技，除了花哨以外好象没什么独创精神，同时也抹煞了角色的个性。而且，这种复杂的按键操作往往容易使玩者为了使用连续技而使用连续技，过份注重于十四连斩的操作而忘记了（或忽视了）格斗游戏所应有的多变的战术打法。十四连斩使一两次，看一两次还行，用多了看多了也就不新鲜了，反不如那种朴实的格斗吸引人。

另外请注意，在《真・侍魂》中那种设置名目众多但不实用噱头的趋势又开始抬头。象“断末奥义”，除了对初玩者有些吸引力和新鲜感外，对格斗本身又有多大意义？还有移动起身、快速起身、倒下回复、抛开武器挑拨等，使《天草》的系统甚至比《真・侍魂》还复杂。我一直认为，《侍魂》系列要想作出自己的风格，就应该突出华丽多彩的剑技，突出用刀剑斩杀的快感，而不用在其它系统方面作太多文章去搞一些华而不实的东西，否则反而会喧宾夺主、画蛇添足。在这一点上，《斩红郎》是作得很好的。基本操作简洁而实用，人物招式富于想象力且极具。象牙神（罗刹）的里樱华・菖蒲→牵制攻击→中斩→三空杀（或里五光／百鬼杀）；右京（罗刹）的兜后中斩→阳炎→梦想残光霞等等招式击中敌人时的爽快感及满足感，又有哪一部作品可以比拟呢？

《天草降临》中的角色虽多，却象《真・侍魂》一样，犯了“杂”的毛病。因为《侍魂》毕竟不是《格斗之王》，后者本身的设定就是各种格斗技的比武大会，《侍魂》的背景以及风格决定了其角色的特殊性，不能片面追求多而全，导致杂而滥。《天草》的两名原创角色——风间兄弟，我认为是角色设计上最大的败笔。此二人说忍者不象忍者，说武士又不是武士，有此不伦不类。招式的设定倒更象《街霸》或《KOF》中的人物。这哥儿俩必杀技倒挺全乎，但没有一个是剑招，反而气功、铲腿、水柱、扑杀之类倒很擅长。复出的三个人（这多少有些是为了讨好《真・侍魂》的爱好者的设计）在剑技上也没有什么独特之处，只是发气功的本事都增加了。原本以西洋剑法见长的夏洛特，在此作中居然也成了气功大师。“TRI－SLASH”和“突击剑气”成了主战兵器，使她由原来擅长近身作战变成现在经常站在远处以这两招蹭血的角色。也许是太多的人怀念《真・侍魂》的缘故，SNK 为了拉拢《真・侍魂》的拥趸，而又似乎不太愿意放弃《斩红郎》的成果，想搞一个融合《真・侍魂》与《斩红郎》特点的作品来。结果却两头不落好，反而搞得不伦不类，失



◀作为日本历史中的知名剑士——柳生十兵卫已经成为了二刀流的代名词，其修行场所更是别具情调，积雪、翠竹和茅舍……



去了《侍魂》系列应有的气质和本色。

再说《天草降临》的插图。该作的插图见到的并不多，但仅从角色介绍用插图来看，又比前作大为退步。很显然这已不是白井先生的作品。《斩红郎》中人物插图的那种豪迈的风格不见了，但又不是《真·侍魂》中的那种细腻的风格，有一种说不上来的感觉。怎么说呢，人物有些“面”，一点也不“酷”。插图的笔法倒是很老练，但失去了风骨，没有了特点，使该作的艺术性大打折扣。

但是值得一提的是《天草降临》的音乐。因为街机厅老板一向把格斗游戏的音量开得很小（声音最大的一般是麻将、赛车、模拟枪台这类投币量大的游戏），故而在土星版推出之前，一直未能欣赏到《天草》的 Sound Track。在去年拿到 SS 版的 CD 后，因当时对《天草》的热度已减，并没有马上试玩。有一次不经意地把它放入音响中想当背景音乐来听（本人一向有把各种游戏 CD 放入音响中放来听的陋习），一听之下倒吓了一跳。开始怀疑是放错了盘，误把 PINK FLOYD 之类的放到《天草》的盒子中去了。待听到那熟悉的鼓点和旋律后，才回过味儿来。《天草》的 BGM 作为游戏音乐来说，是很“另类”的。其中除了牙神、娜可露露、莉姆露露的主旋律基本未变外，其余角色全都重新谱曲。这三名角色的 BGM 的演奏也与前作大不相同。《天草》的 BGM 大量地使用了音效如风声、雷雨声、蛙鸣、犬吠、火焰声等来烘托气氛，也正因为如此，我才会感到它与 PINK 的风格有些相近。它保持了那种把现代电子乐的要素融入和风音乐中的风格，大胆创新，使《侍魂》系列作品的艺术内涵又上升到了一个新的层次。这也是《天草》在艺术性方面作得最好的一项。

总之，《天草降临》这部作品，我认为其整体艺术水准未能达到和超越《斩红郎》的高度。但从系统及游戏性来说，正如前文所述，我乐于把它当作是《斩》的平行作品来看待。纵观《侍魂》系列的四部 2D 作品，其变化之大是其它任何系列作品所没有的，每两作之间都有巨大的跳跃和差异。从系统及操作来说，《侍魂》的任何一部作品都属于那种需要玩家反复摸索练习而深入了解掌握其系统后才能体会其真昧，领悟到制作者良苦用心的那一种游戏，不象《KOF》系列那样容易上手，或曰“通俗易懂”。再加上《侍魂》的四作系统差异太大，导致玩家对这四部作品的看法存在很大分歧。从这一点来说，把《真·侍魂》、《斩红郎》和《天草降临》当作三部平行作品来看也未尝不可（好象有讨好《真》和《天》的拥护者的意思）。多方面资料显示（包括新推出的《中国电玩榜》），国内玩家对《侍魂》的四部作品，喜欢《天草》的人最多，《真·侍魂》的拥护者次之，而为《斩红郎》叫好的好象廖廖无几。本人斗胆逆潮流而动，冒天下之大不韪，捧《斩》而贬《真》及《天》，原因是本文落笔之初即打算不仅仅单纯从游戏的角度来评价这几部作品，而是从诸如角色、故事、背景、场景及气氛、游戏音乐，角色设定插图等多方位比较、剖析作品，试图对《侍魂》四作的艺术性和内涵作一总结，出发点不同，所得结论可能与大众观点相左。因此不敢求读者赞同，但求各抒己见，也盼望能与对《侍魂》的发展感兴趣的同好交流。

《侍魂》的发展道路，是一条曲折的，波浪式的发展道路。回过头来看看诸如《街霸》、《饿狼》这些系列作品，仿佛都经历着相似的历程。《街霸》系列发展到 SSF Ⅱ 突然返祖到 SF ZERO，到 SF ZERO2 又突然进化到 SF Ⅲ New Generation，《饿狼》系列发展到《饿狼 2 Special》一下子跳到《饿狼 3》，到《RB 饿狼》又出现了《RBS》及《RB2》。这些过程中，象 SF ZERO、SF Ⅲ、《饿狼 3》、《RBS》都是跳跃性很大的作品，这大概也是格斗类系列作品发展的一般规律吧。即旧作发展到一定阶段，就会突破原有系统、角色、画面风格而跳跃至另一层次。在每一层次上停留的作品由 1 至 3 作不等。这种跳跃并不一定都是进步，因为这必然会引起旧作拥护者的不满而同时吸引一批新的拥护者。然而，正是这种跳跃推动着 FTG 发展到今天的高度，因而它是积极的。导致这种跳跃的一个原因是，旧作的系统不断完善后，过于平衡精密的系统反而会使游戏带有过多的雕琢之感而使趣味性和质朴的感觉下降。就如一块玉石经过雕琢后会成为一件精美的艺术品，但同时，它也会失去原来自然天成的、淳朴的美。当时《超级街霸Ⅱ》推出后人们非但没有买帐，反而更加怀念当时《街霸Ⅱ》的生猛、硬朗感觉的情形就是个很好的例证。这时开发人员就需要重新寻找一块玉石，即重新开发设计新的系统，甚至角色、画面等等。新的系统可以不那么完善，存在着这样那样的缺陷，或者受到一些人的批评，但正因为其新，存在着开发的潜力，从而使游戏的发展能够再上一个新的高度。

从游戏制作者的角度来看，他们也处于一种两难的境地。一部分玩家认为《真·侍魂》最成功，另一部分人（可能是“一小撮”）说《斩红郎》更好，究竟何取何舍？这个问题没有很好地解决，只好作一个融合《真》与《斩》的作品，因为对《侍魂》系列作品本身特有气质和发展方向没有一个明确的认识，从而未能体现出的应有的特色，取得应有的进展和达到更高的艺术层次，这是很可惜的。我热切期望 SNK 能够在《侍魂》的下一部 2D 作品中作出《侍魂》本色，重振江湖，让《侍魂》这块玉散发出更迷人的魅力。





真说·侍魂原画烈传Ⅲ



还记得去年《增刊》上的"原画烈传Ⅱ"吗？不知道你们是否真正体验到那种前所未有的力量、真正感受到那股崭新的势力、真正接触到那丝火热的刺激呢？

这次我为大家精选了《侍魂～SAMURAI SPIRIT～》(俗称《侍魂64》)的设定原画，看看这款标榜3D的格斗作品中大家所熟悉的角色们有什么变化呢？也许其中的更改并不是很大，但最为明显的是画风变为更加豪迈，相信这是大家有目共睹的吧！让我们再次追随在滔滔血海、滚滚烽烟中为了各自不同目的而战斗不止的英雄们(也有不能称之为英雄的啊！)的足迹，领略他(她)们豪气千云的如虹气概吧！　——SHADOW PHOENIX



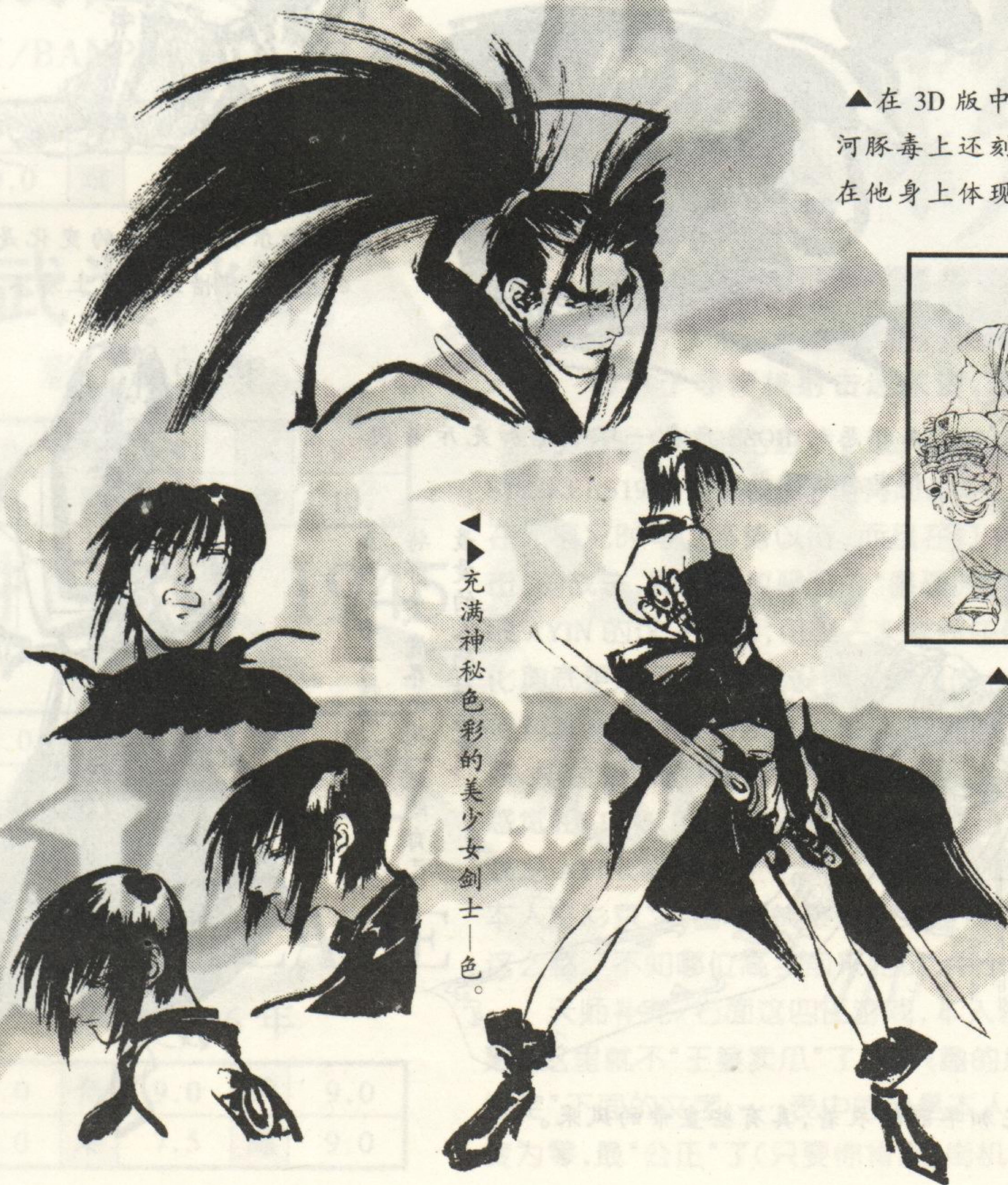
◀霸王丸标准姿势是也。



▲在3D版中发型POLYGON化的他看上去更疯啦，那挥舞的河豚毒上还刻有"南无阿弥陀佛"，佛家宽容慈悲的作风无法在他身上体现，但终归他是维护正义的。



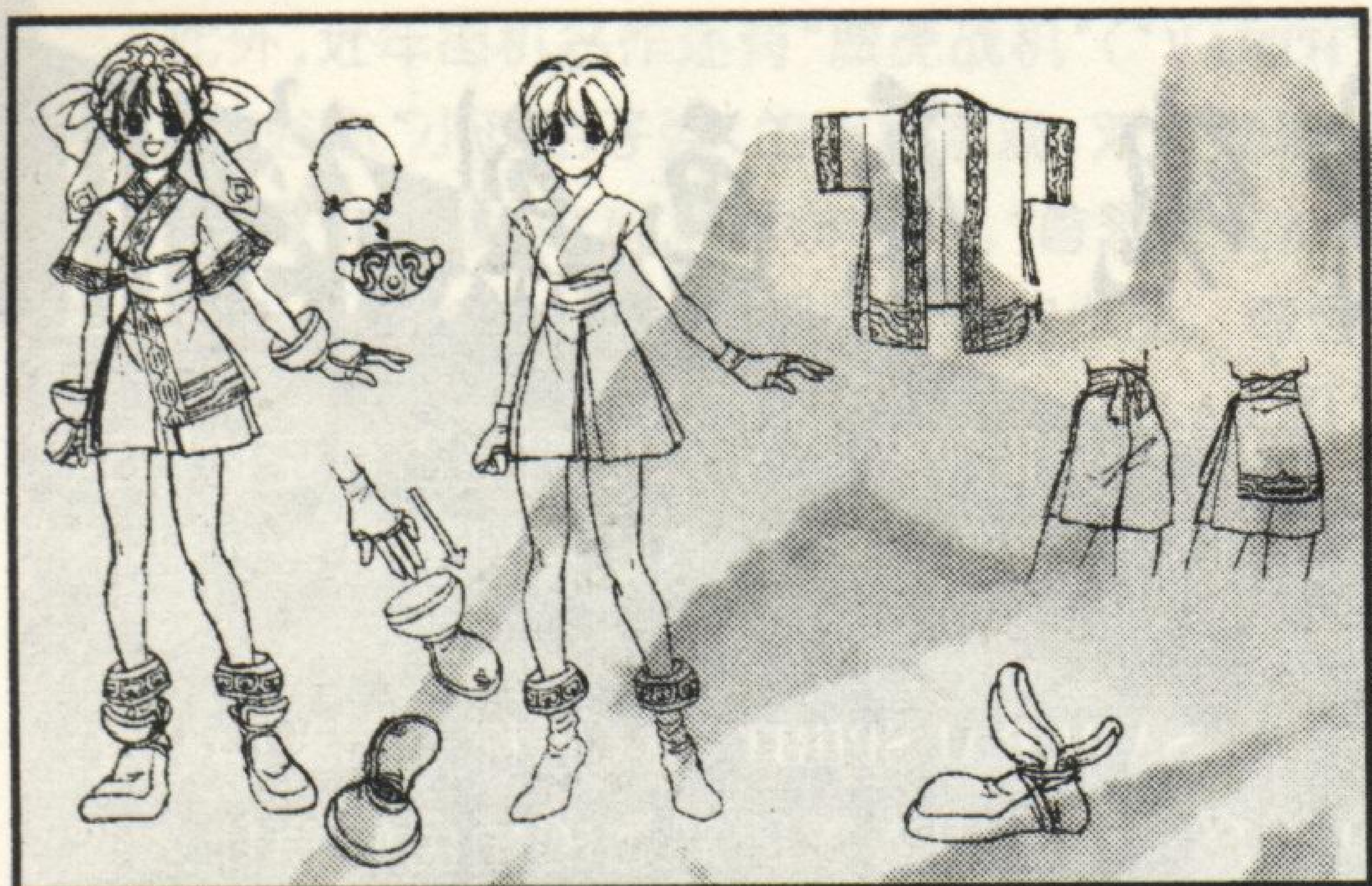
▲武器刻画极为细致，号称"铁腕"的柳生磐马。



◀▶充满神秘色彩的美少女剑士——色。

▼鹰狼护卫、自然的使者——娜可露露。



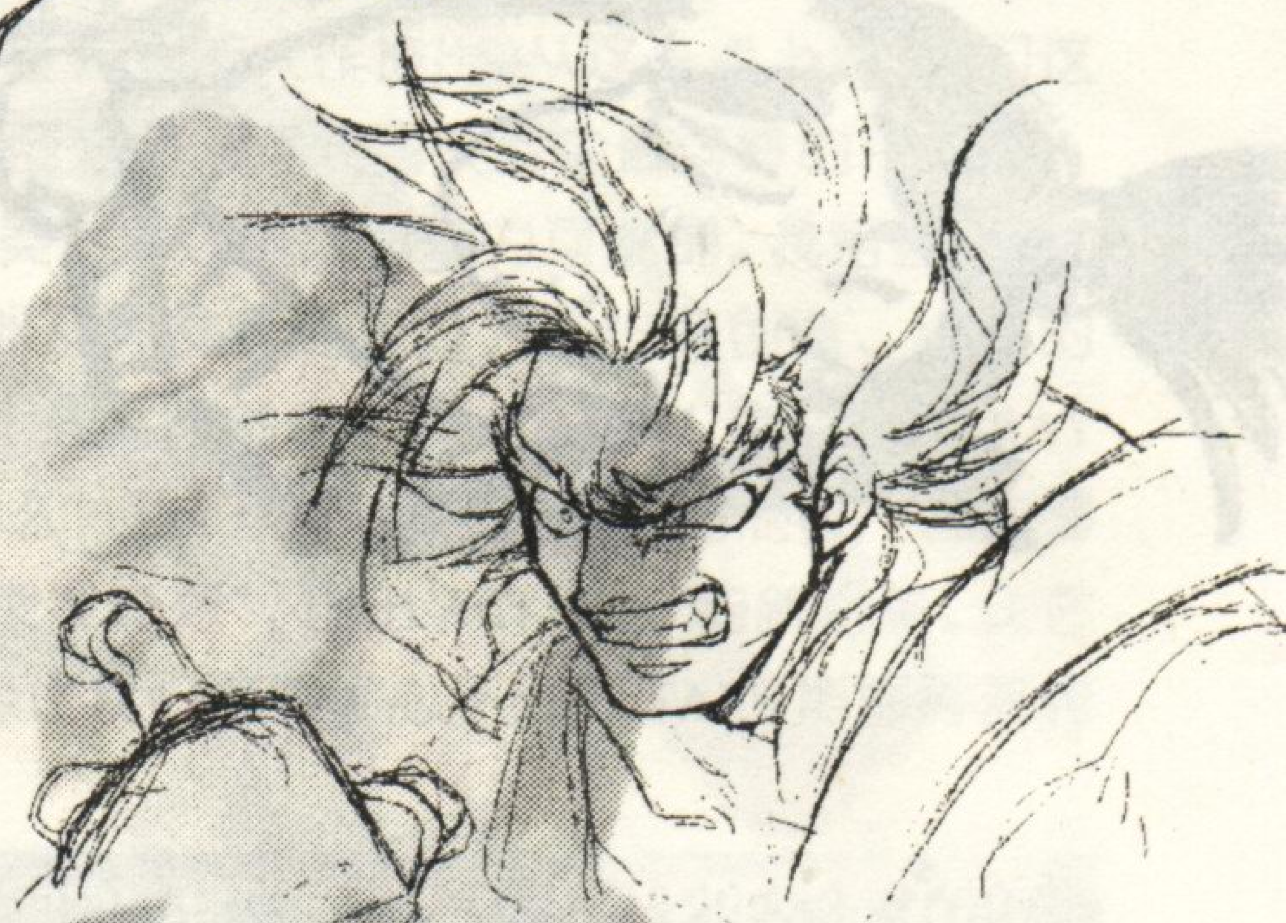


▲莉姆露露的全身逐一"解析",她的装备其实并不是十分复杂,除了外衣及裙装外,仅还有项链和双手上的护腕罢了。



▶号称『冷感美男』的风间苍月。

▼从这张脸看上去风间火月意志是很强的,为了救出妹妹叶月他不惜孤身独闯魔城(无奈哥哥苍月也追随而来)。



▼著名的裁判—黑子永远都是那么"深沉"。





▲忍者特有的飘逸神秘的形象,特别是伊贺忍军的首领人物—服部半藏,更是充满了无穷的魅力,他全身的"装甲"达近十"块",不可小看他啊!



▲加尔福特这次的变化是背后的图案,可惜这张画上看不见。

▶半藏有着伤痕的又酷又帅的面容。





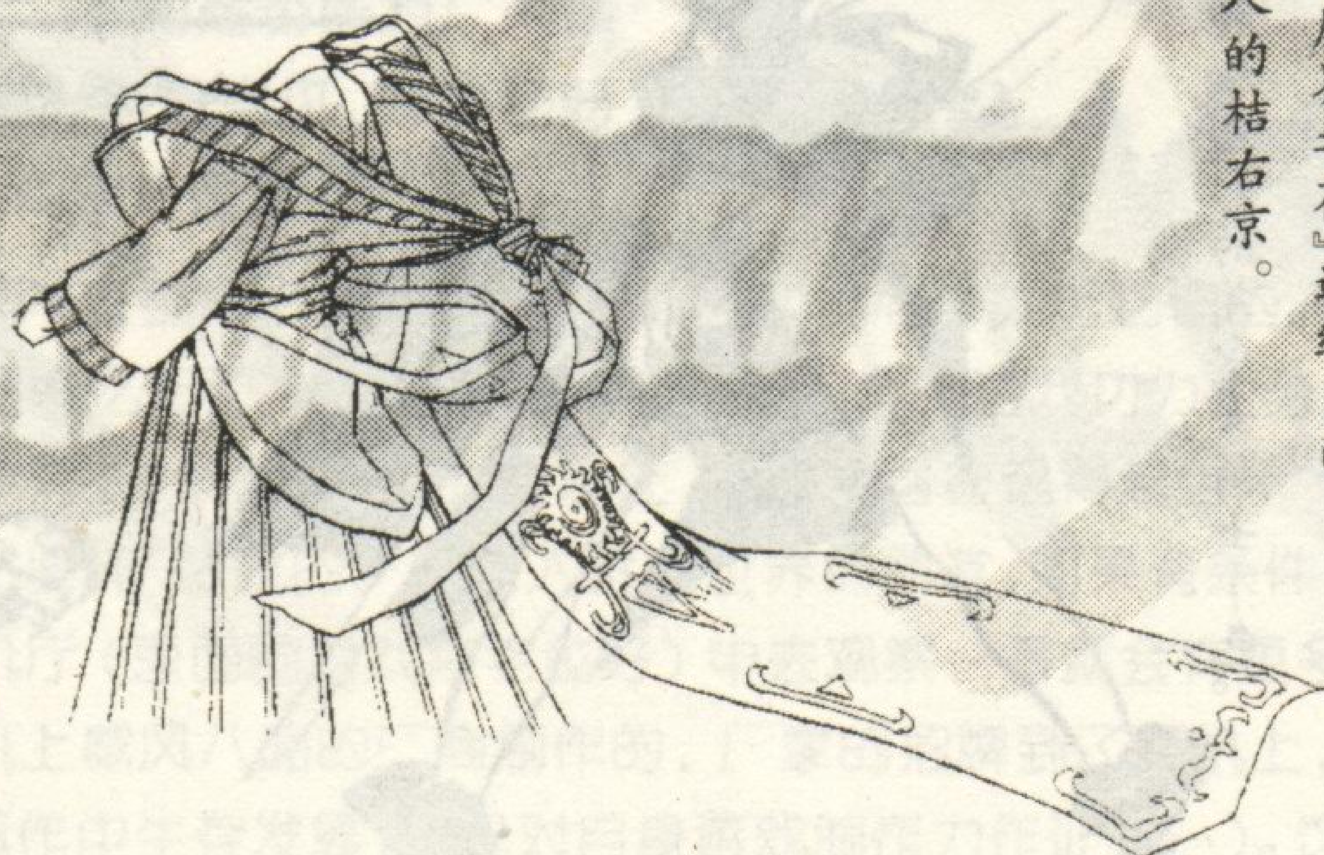
▲邪恶的BOSS角色—坏帝尤加充斥着阴邪变态的外型。

▼与霸王丸势不两立的牙神幻十郎。

▶为万千女性所追求、为了将那朵『魔界之花』送给自己最爱的人的桔右京。







▲坏帝尤加华丽的衣着,真有些皇帝的风采。





邪恶兵团

(左上)中 BOSS—木偶(男:欧斯)头部是由霸王丸的头部切片增殖加工而成,右头部刻有奇怪的印记,样子有些象变形侠医。

(左下)中 BOSS—木偶(女:麦斯)头部与前者异曲同工,是由色的头部切片增殖加工而来的,同样刻有奇怪印记,据说两人的威力比起最终 BOSS—坏帝还强。

(下)同属中 BOSS—严陀罗,一眼看去就是个穷凶极恶的家伙,坏帝尤加的魔下,肩上有与色同样的纹章。





开场原画

电玩名人列传



责编天师

编者按/这篇采访非常有趣而精彩。大家看过之后，将从另一个角度对日本游戏业界有所体会。本文围绕着主人公人生之路上种种不思议之机遇，巧妙地展开问答，从中我们可以发现人才的重要性。其实对于所有行当而言，人力资源都成为从业者的争夺对象，如果不是中裕司进入SEGA公司，那么现在的世嘉公司是个什么样子还真说不好。这位今天看上去还很年轻的CS3研部长，有关他传奇般的经历，必将令读者眼界大开。

中裕司

～传奇～

SEGA家用游戏机部门（CS）的代表人物——中裕司，是一位创造出SEGA招牌角色“音速小子”的天才程式设计师。年轻时就渡美完成美国梦的他，于SATURN推出之后返回日本，再度为SEGA公司效力。此次的专访，他在SEGA总公司前，和2辆爱车，即法拉利的F355B以及保时捷的卡雷拉2，留下了令人印象深刻的英姿。到底这位天才游戏制作家的过去是如何？而他又是在什么样的情形下，达成今天这样的成就的呢？以下我们就将——地为大家做深入的探讨。

天才游戏制作家 如何迈出他的第一步？



中裕司先生履历——

- 65年出生于大阪府枚方市
- 身高173CM，体重66KG
- 1978年进入大东市立深野中学
- 81年大阪府立西野田工业高等学校电器科
- 84年以新程序员身分进入SEGA
- 91年因SONIC大家欢迎而赴美深造，土星推出后回国任CS3研部长，时年30岁。

进入SEGA公司已经14年的中裕司先生，是在AM2研的铃木裕先生进入SEGA后的隔年，即以高中毕业的身份进入SEGA家用游戏机软体部门服务。在十几年前，当铃木裕先生正以大型的体感游戏吸引玩家们的注意时，由中裕司先生所开发出的家用游戏，同样也抓住了许多玩家们的心……。“SEGA的游戏玩起来感觉很不一样”，当玩家们之间普遍流传着这样的传言时，一位崭露头角的天才游戏制作家也因此诞生了。

中裕司■我是在大阪出生的。由于高中毕业后我就趁势进入SEGA公司服务，因此当时会有大家的年纪好像都比我大很多的感觉。事实上，在我进公司后的4年间，我并没有碰到年纪比我小的人进公司，因此，说着一口大阪腔的我，曾经渡过一段被人认为是不懂礼貌的时期。当然，为了改正这项缺点，我拼命地想要运河学好标准的国语。最后，我终于将大阪腔给完全改掉了。

——在高中毕业之前，你一直都住在大阪吗？

中裕司■在我3岁以前，我都是住在出生地大孤的枚方市。在我家的前面，有一座被河川、道路以及围栏等围起来的枚方主题游乐园。不过，我每天都只能隔着河川向对面的游乐场进行张望。由于当时我还只是个小孩子，对游乐园这种东西可以说是抱有非常浓厚的兴趣。不过，后来因为空气变得不好的原因，我们家便搬到了大阪的守口。虽然在这个地方我一直住到小学三年级为止，不过在我小学一年级的时候，我便得了一种称之为“猩红热”的传染病，由于这种病是一种已经几近绝迹的传染病，因此当我被送到大学医院的时候，每次医师前来巡房都会带着一大批的实习医生。然后当医师在为我检诊时，这些学生就开始猛抄笔记。现在想起来还真是好笑。结果，这一次的住院让我在隔离病房呆了一个月左右。而我平时无事的时候，就会自己动手制作一些塑模型。

——请问你小的时候玩的都是些什么样的游戏？

中裕司■在小学的时候，总是一下子兴起玩这个，一下子兴起玩那个的，因此并没有一个定性。基本上，其他小孩子喜欢玩的游戏，我也很喜欢玩。另外，我也非常喜欢看电视。因此，才小学3年级我就已经开始戴眼镜了。不过，从以前我就很喜欢自己动手做东西，常玩乐高组合方块。而做塑胶模型时，也只享受组合的乐趣而从来不为模型上色。

出生于大阪的青年，在经过一番努力后， 终于得以来到大都会东京实现梦想……



——上小学时，最喜欢的科目以及最讨厌的科目是什么？

中裕司■国语和汉字或是社会、历史等科目，我几乎全都不行。不过算数和理科，我则表现得还不错。其中，算数可以说是我最喜欢的科目了。

——曾经上过补习班吗？

中裕司■如果是学习技艺的话，我在小学的时候曾经上过习字和算盘的补习班。不过，当时我本人并不太想学。到了小学 6 年级时，在朋友的劝诱下，我去过一家升学补习班接受入学的测验。不过，真正的理由，是因为我听说那家补习班会给接受测验的学生们冰淇淋吃。在可以不必运河上习字和算盘课以及还有冰淇淋吃等双重的诱惑下，我决定去那家补习班接受测验。结果，这一去就耗掉我将近 2 年的时间。每周 2 次，从晚上 6 点～9 点的这个额外补习课，即使是在暑假的时候都必须去参加合宿的活动。大约有一个星期，每天早上起来不是用功，就是在海边进行马拉松的慢跑。说真的，现在回想起来都会觉得当时真不知道怎么熬过来的。

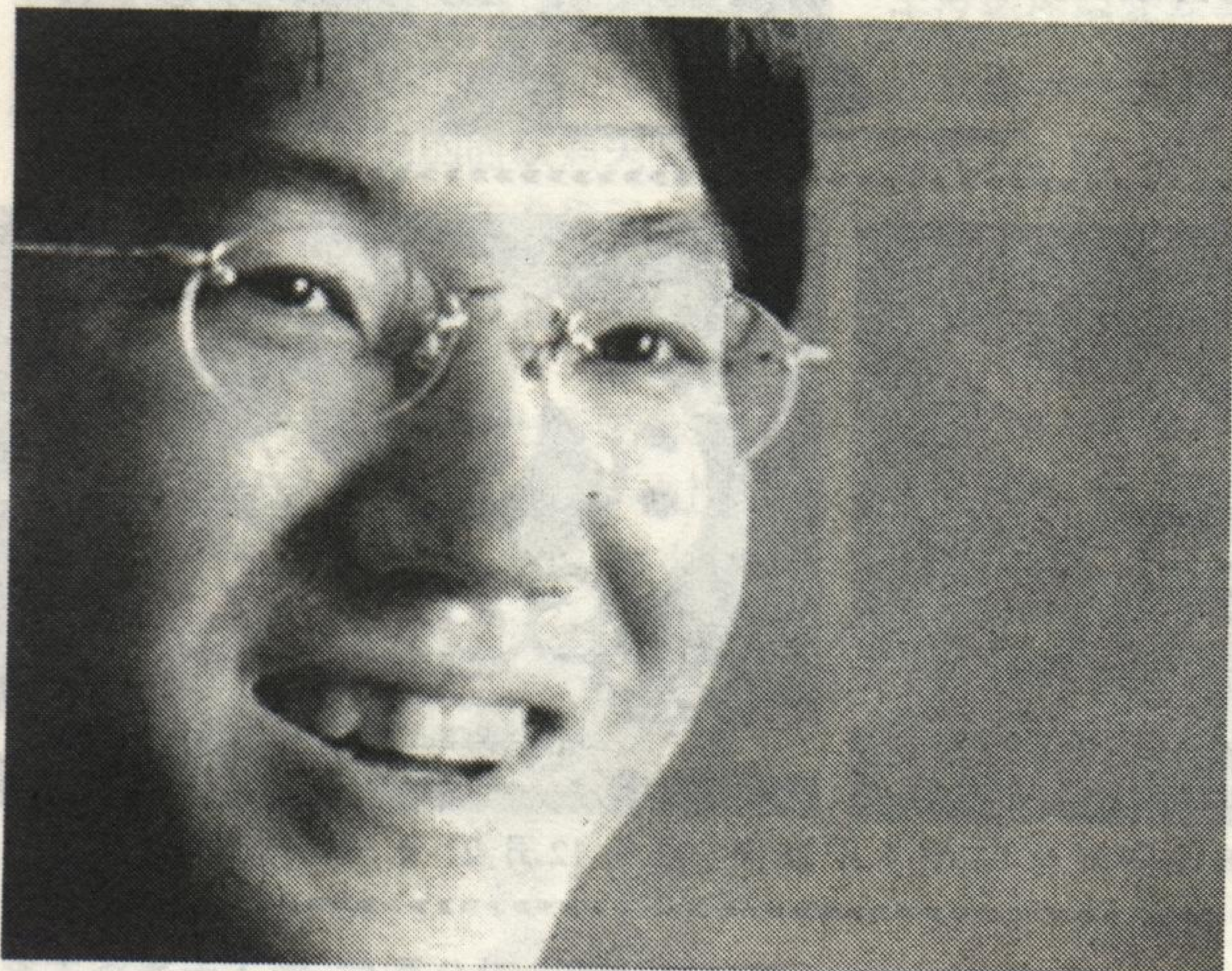
——那么上到中学后，是否有参加什么课外活动？

中裕司■刚开始时我加入的是桌球社，不过因为没有耐性的缘故，所以只参加一个学期我就没有再去了。在这之后，因为我开始对和电气有关的东西感到兴趣，因此便参加了科学社，但是在这里我所学到的也只是如何去制作基板而已。由于那时性格喜新厌旧的关系，因此在大约经过 1 年之后我便退出了。到了 3 年级，由于没有什么特别想进的社团，我也就没有参加任何课外活动。另外，补习班也是在 3 年级的时候便没有再去了。

——到了中学 3 年级，想必已经开始在为高中的升学问题上烦恼了吧？不知这时候的你希望将来做些什么？

中裕司■中学 3 年级的时候，我曾经想过要继承父亲的事业。我父亲是电气事士，当一栋房子建好之后，这个房子的所有配线就都是由像我父亲这样的人来完成的。因此，高中的时候我决定进入电气科就读，我的母校是西野田工业高校。持有电气工事士证书的我，可是会一些基本的配线哦！

和电玩结下不解之缘的真正原因是什么……



▲128 位机梦工场的诞生，再度赋予这位传奇式人物施展拳脚的空间，我们期待着救火 3 和梦精灵 2 的诞生。

——和电脑结缘的契机是？

中裕司■在中学的后半阶段，开始兴起了一阵所谓的 YMO 旋风，因此我在高中一年级的时候开始有了想要购买电子合成乐器的念头。我就读的高中，是在大阪车站过后的第 2 个站。虽然大阪车站只是上学是所会经过的一个地方，不过由于本公司的母公司 CSK 的个人电脑店第 1 号店却正好也在这个时候开张，因此我便和许多好友一起经常来这里光顾。后来，我以为电子合成乐器只要接上电脑就能发出声音，因此便以打工所赚得的钱买了一台 PC8001。然而，虽然东西是买了，不过所发出的声音却只是哗哗声而已。“咦？电脑不是会发出电脑音乐的吗？”无法使电脑发出动听音乐的这个打击，让我感到非常地沮丧。不过，后来我找到了能使 PC8001 等机器发出音乐声的套件，刻当时一套的价格约为 3 万 5 千元左右。买来之后，虽然确实能听到电子合成乐器的音乐声，不过我也只是输入 YMO 的莱汀以及机械战警的曲子，然后播放来听听而已。由于自己并没有作曲的天份，因此没多久我就不再搞电子合成乐器了。在没有办法的情形下，于是我便买了些类似“I/O”、“月刊 ASCII”这类的书来看，然后再按照着书上所写的方法自己去制作游戏。由于当时的游戏都是要自己来做输入的工作，因此发生失误的情形很多。不过，在一边除错，一边使得游戏变得越来越好玩的情形下，我开始渐渐喜欢上自己动手去写游戏的程式。后来，在某个机缘下，我认识了在“月刊 ASCII”上写专栏的西冈和哉先生。在得知他家离我家相距很近后，有一次我决定到他家去拜访看看。结果，他拿出了“辟邪除妖”等游戏给我玩。自此之后，我便成为了他家的常客。在认识西冈和哉行政管理的这段期间，由于他所服务的公司(日本家用电脑贩卖)正好缺人手，因此我便藉着这个机会到他的公司打式。西风先生为 PC88 所制作的游戏，由我将它使来移植到 MSX 以及 X1 等不同的机种上。这个时候，大概是在读高二的途中～高三的阶段吧。

——在那个时候特别喜欢玩哪一款游戏？

中裕司■“宇宙侵略者”这款游戏，是在我进 SEGA 公司后才首次接触的游戏。中学的时候，由于在游戏中心前都会有 PTA 的人在守着，因此中学生根本很少有机会能进去玩。所以到高中的时候，当我看到拿姆科所制作的游戏时真是惊为天人。

——高中三年级的时候，你对就业所抱持的看法是？

中裕司■我并没有做什么特别的考量。虽然我打工的那家公司要我毕业后到他们那里服务，不过我最想去的还是 CSK 公司。后来，因为在我的工作伙伴中，有位朋友的哥哥是在 CSK 服务，因此他答应带我去参观一下他们工作时的情形。参观之后，我才发现原来程式设计师是那么地酷。但是，到了毕业的时候，由于经济不景气，所以来学校招考人材的公司变少了。其中，我最希望进入的拿姆科公司，当年甚至没有来我们的学校。于是，在不得已的情形下，我便填了第一志愿为 CSK，第 2 希望为 NEC、第三希望为 SHARP。另外，SEGA 公司则为栏外。结果，老师对我说“你栏外所选的 SEGA 公司要你去面试，你要不要去？”

"中学的时候，我开始迷上超级赛车。然后，当电车开始流行时，我又迷上了电车。而为了要替电车拍照，不久后我开始去学摄影。而为了要表现出一付有架势的样子，我还特地去买了一台手动式的单眼相机。总之，那个时候会热衷于许多不同的事物。在这之后，因为动画卡通开始流行，因此我随着这股流行风潮而成为了一名动画卡通迷。在成为一位动画卡通迷后，我又喜欢上了 YMO，原因当然是电子合成乐器的缘故。另外，在成为动画卡通迷的期间，只要有动画卡通的配音员或是漫画家来大阪访问，我就会想尽办法去和他们见上一面。而在成为 SEGA 新人时期，我也曾经当过偶像的亲卫队。由于这项工作很刺激，因此有段时间我还以为自己可能一辈子都会爱上这个工作。但是没多久，我就又因为喜欢上其他的东西，而渐渐地将这股热劲给冷却了下来。"



不断地热衷于各种事物，然后再从中学习许多的知识，我想这应该是男孩子与生具来的天发生吧……因为唯有经过不断的尝试与学习，男孩子才有可能成为一位能独挡一面的男人。在看过中裕司先生的成长过程后，不知读者在自己的心中产生的什么样的感想？也许他所做的一切，可以当作是时下年轻人的一个借鉴。但是，不管怎么说，每个人都拥有属于自己本身的一种特质，因此如何来发挥自己的这项特质，这才是成就事业的一个最重要的关键。







▲这些作品哪一部不是出自中裕司先生之手呢？1、2、3代的发售日期分别为 91 年 7 月 26 日，92 年 12 月 21 日，94 年 5 月 21 日。

进入 SEGA 公司改变了我的未来

——当时你知道 SEGA 这家公司吗？

中裕司■知道啊。不过，当老师跟我说的时候，我想到的只是能到东京去真好。因为当时的我，非常向往能到东京去看看。结果，虽然我去参加了测验，不过因为进行试卷测验时我错了几题，而且面试是我又迟到，因此心想一定不会被选上了。然而，出乎意料地我竟然被他们选中了！后来在经过一段时间的接触后才发现，原来他们是以即战力的观点来选择想要的人材。而我高三时打工表现，正好符合他们的需要。虽然能被选中心里真的非常高兴，不过由于未来即将前往一个陌生的地方，因此心里不免带有一些不安。乘坐新干线来到东京后，我便前往 SEGA 公司本社报到。如此在餐厅待了一会后，一位看起来相当可怕的大哥走了过来。然后他说了一声"跟我来"之后，便带领我前往公司宿舍。走在路上时，我心想好像来到了一个很可怕的地方。不过宿舍的生活其实每天都还蛮有趣的，感觉上就好像是在毕业旅行一样。

——在进入公司后，是在什么时候才决定你所服务的部门？

中裕司■当时，大型电玩游戏的开发是由所谓的第 1 研究开发部负责，不过初入社时我是被分派到个人电脑事业部的软体课服务。原先我的想法是，进入 SEGA 做的当然是大型电玩游戏，因此根本没有想到结果会变成这个样子，我觉得有些失望。进公司后，第 1 天是向大家打招呼，第 2 天是进行研习，到了第 3 天便已经有了自己的位子，而且公司的人还要我坐在这里开始进行 MSX 移植的程式组合。

——看来 SEGA 公司非常器重中裕司先生的才能，不过只是进行移植就够了吗？

中裕司■大概是当时拥有这种才能的人不多的缘故吧。在同一层的 7 楼中，大型电玩部和家用游戏机部大约各占一半，而在进行"太空哈利"的移植时，我还教了他们许多东西。例如，从对面射过来的弹要如何表现出速度感，以及要怎么做才能表现出魄力感等。也许铃木裕先生已经不记得了，不过想当初他在制作 MARK Ⅲ的"冠军拳击赛"的时候，我反而教了他不少的东西。



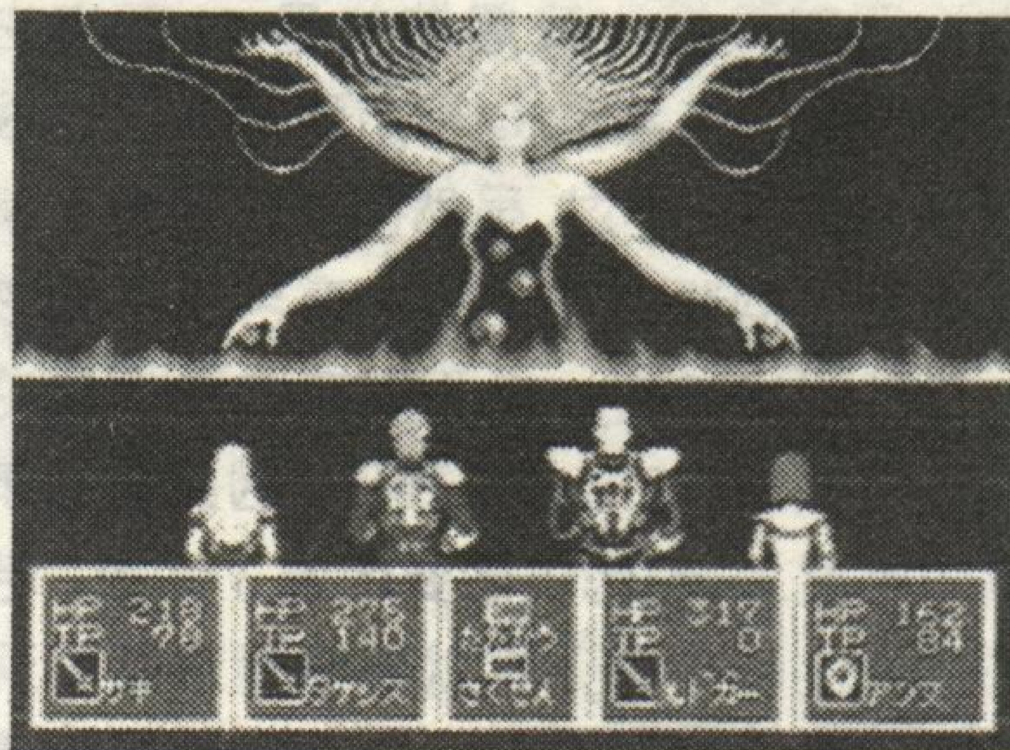
“游戏的移植非常有趣，因为从游戏程式的解析中可以得到许多相当宝贵的东西！”

——从您的作品中，可以感受到您很擅长“移植”和“程式制作”这方面的工作，但不知您个人的看法又是如何？

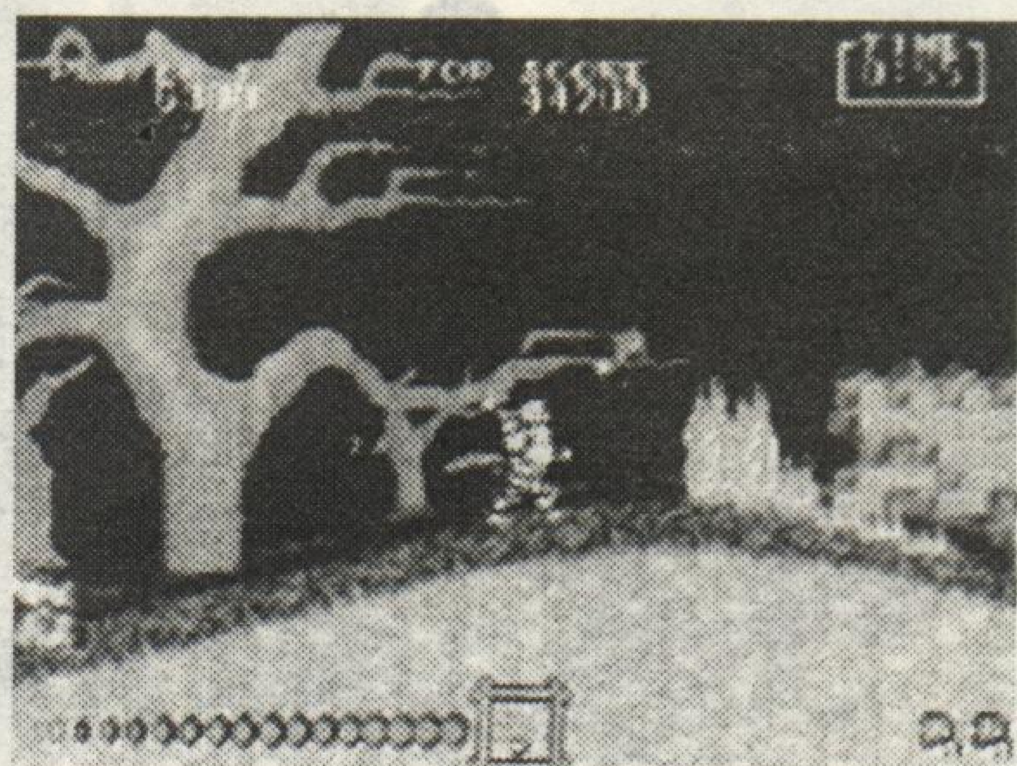
中裕司■大概是这样吧！我想以前的程式设计师应该都会具有以下的这种特色，那就是利用分析别人的程式来进行学习。我并没有读很多书，因为市面上并没有这方面的书籍，而且即使读了我想对于工作可能也没有太大的帮助。事实上，自从我进入SEGA公司以来，就没有人教过我有关于程式方面的事。因此，所有制作程式的知识和经验，都是我靠自学的方式得来的。高中的时候，我曾对中村光一先生所作的作品做过分析，当时的感觉是他这个人真的很历害。因为在他所设计的程式中，有一个问题一直让当时的我想不透，那就是虽然只是简单的爬梯动作，但是为什么梯子不会在爬梯的时候消失呢？虽然现在我已经明白这其中的玄机了，不过当时我对他的程式设计功力真的非常的崇拜。另外，就我的场合而言，当初在决定制作“梦幻之星”之前，我提出了要设计一个可以做流畅移动之迷宫的建议。当这项建议获得了公司的采用后，我仅仅只花了一个星期的时间，就将迷宫的动作程式给完成了。由于这个程式在公司内颇受好评，因此连AM部的中川先生（现AM1研部长中川力也）和小口先生（现AM3研部长小口久雄）也都跑过来看，这一点可以说是让当时的我感到相当的自豪。

——您所完成的最后一部移植作品，应该是“大魔界村”吧？

中裕司■“大魔界村”的移植时间也非常地短。当时我原本正在全力进行“蓝色霹雳号”和“梦幻之星”的制作，不过后来在AM秀上看到卡空的这款作品后，我不禁吓了一跳。因为，这部作品不论是在武器所发出的蓝色火焰或是主角沿着华丽地面行走的画面，都表现得非常地精彩。由于这部作品实在是太好了，因此过了没多久我就从卡普空公司那里要到了移植用的程式。这一次的移植，可以说是对后来登场的“音速小子”有很大的影响。尤其，经由“大魔界村”所构想出的360度曲面，后来竟成了“音速小子”系列的一个极大特色。我想能亲自参观“大魔界村”这部作品的移植，应该是相当幸运的事。



▲MD梦幻之星2。1989年3月21日发售，其前代87年12月20日发售，这样的作品，可想而知在当时是多么的轰动。



▲天尊的大魔界村被移植，就是中裕司任主程式设计。89年8月3日售MD版。而该作怀旧次世代版也快出了。

年少时的美国梦因为一只刺猬实现



——在完成“音速小子”的制作后，中裕司先生曾经到美国住了3年。这是因为……？

中裕司■我从很久以前就一直很希望能到美国去看看，因此这也可以说是我的一个梦想。事实上，我还因此而参加了5次由日本电视同台所举办的美国大陆纵横的问答节目。

——哦，这还是我第一次听到这样的事。不知中裕司先生的最高记录是到达哪里？

中裕司■最高的记录是答到第2道题。在参加的5次当中，有3次是在第1道题就被判出局。由于进入SEGA后，看到许多人都成功地到过美国，因此我也特地准备好护照等东西，然后表现出一副准备要出国的样子。不过，结果却是……”后来，因为“音速小子”这款游戏在美国大受欢迎，因此我便被人邀请到美国的硅谷去参观。由于硅谷可以说是程式设计师们眼中的圣地，因此我当然是欣喜若狂地答应了。到达美国后，我才发现美国这个地方科就像电影一般的华丽。

——在美国的这段时间，是否有产生什么特别的感想？

中裕司■美国可以说是一个默不作声就会在权益上遭受损失的国家。因此，在美国开会时，大家都会很踊跃地发表自己的意见。然而，这一点却正好和在日本国内开会时的情形完全相反。在日本时，每次所召开的会议，大部分时间都只看到社长和我在说话，因此整个会议的气氛非常沉闷。总之，如果大家能多和美国的小孩子进行接触的话，相信就比较能体会出美国到底是个什么样的国家。

——自从推出“音速小子”这款作品之后，中裕司先生所制作的作品似乎都是动作类的游戏，因此不知在未来是否有制作 RPG 类游戏的打算？

中裕司■最近比较想做的是 F1 赛车之类的游戏，当然 RPG 和方块游戏我也很想要试试看。不过，虽然目前已经有了某种程度的构想，可是却一直苦于不知该从何处开始着手。由于现在的动作类游戏都是以 3D 的形式来表现，因此在制作的困难度上，也比以前要困难了许多。若要打个比喻的话，这就好像是漫画和现实之间的差异。尤其，3D 的画面虽然看起来很华丽，但是要在不降低动作品质的情形下去完成一款流畅的动作游戏，我想这是非常困难的。因此，当初我在制作“NIGHTS”时，就特别在画面的表现上做了一些限制。如此一来，就可避免过于追求画面的表现，而将动作方面的品质给牺牲了。





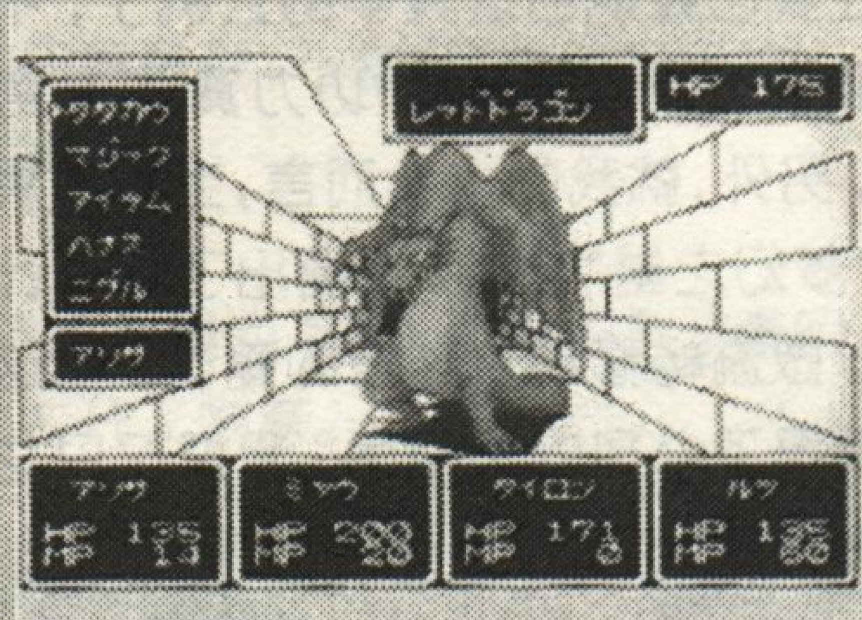
▲为了实现自己的理想而不断努力，中裕司乘着 SEGA 这架飞机来到了美利坚。这就是他在 USA 开发“SONIC3”时的工作照，在 SOA 开发该作耗时较长。不愧是 SONIC 之父。



84 年 12 月中裕司首次在 SG－1000 上练习制作“少女花园”，85 到 88 年间，其在 MARK Ⅲ 上担任了多部作品的主程式设计，如“体感棒球”、“F－16 战斗神鹰”、“北斗神拳”、“谍中谍”、“太空哈利”、“OUT RUN”赛车、“梦幻之星”、“蓝色霹雳号”等的 MD 移植工作。再往后的作品就算不介绍，相信玩家也是知道的吧？

如果回顾一下中裕司先生早期的作品的话，就可以发现他真的是位设计程式高手。然而，他之所以会有如此的功力，完全是因为他愿意自己花钱去买中意的游戏软体，然后拿回来在经过分析之后，再试着以移植的角度去组成程式的缘故。另外，他曾经想要参加艾尼克斯举办的程式设计评选活动，不过因为作品无法在截止日期内完成，所以最后也就未能如愿。下面我们介绍一些他所参与过的知名作品。





◀▼都是些很有性格的作品（“救火奇兵”和“梦幻之星1”）。

——中裕司先生感到所受压力最大的时期是什么时候？

中裕司■大概就是现在吧。在过去的作品中，我只要负责程式的制作和控制即可。但是，最近我已经有将近 2 年的时间未再碰过程式设计方面的事，因此今年无论如何都想要再次加入程式制作的行列。

——在长达 14 年的电玩生涯中，中裕司先生对目前的游戏业界抱有什么样的看法？

中裕司■虽然现在的游戏在影像的表现上有长足的进步，不过相对地游戏的剧情却变得越来越没有内容了。最近有许多人开始觉得游戏越来越不好玩，我想这应该和上述的原因有关。另外，由于游戏的储存方式已经变更为 CD－ROM 的形式，因此在容量突然大幅增加的情形下，有许多软体变成了找不到正确的的发展方向。就这一点而言的话，我倒是非常佩服任天堂公司的作法，因为他们为了要找出新的发展方向，而投入注了大批的人力和物力，我想不久后玩家们应该就会开始注意到他们的努力成果。

——中裕司先生仍然还很年轻，因此不知对于未来是否仍然抱有什么样的梦想？

中裕司■嗯，我想大概是再次成为顶尖的程式设计师吧。虽然在我的周围可以找到许多程式组装的高手，不过一位真正的程式设计师是必须要具有“能判断好坏”的心的。因此，我自认为我并不比一般的年轻程式设计师差。

——最后是否能请中裕司先生给想加入游戏业界的年轻朋友们一些建议？

中裕司■不论做任何事，都一定要先确定一个目标。想当初我自己也没想到能因为在 SEGA 公司服务而完成我到美国的梦想。因此，只要大家能抱着充满憧憬的心来加入游戏业界，我想任何梦想都有可能会实现的，我等着大家。（1998 年 1 月 25 日于日本世嘉总公司）

少年的种种梦想如愿以偿……





“最终幻想”系列回顾与浅研



翻译：张凌志

责编：PERFECT



“最终幻想”系列回顾与浅研

也许在 87 年推出首款“最终幻想”的时候，连史克威尔自己也未没想到它会成为如此轰动的主流派游戏。从言简意赅的“FF Ⅰ”到今天在全球突破六百万大关的“FF Ⅶ”，甚至箭已上弦的“FF Ⅷ”，“最终幻想”已经走过了十多个辉煌的年头。这部巅峰的系列不仅令当时的玩家眼界大开，同时也造就了史克威尔这个名利双收的知名厂商。

作为业界当红的主流派游戏，FF 系列一直以超前的创作理念、曲折的剧情构架、华丽的画面以及系统性十足操作不断进化着。在 FF 中的某些出色的系统已经成为了 RPG 游戏中的代名词和其它厂商仿效的对象。可以说“最终幻想”不仅是一个充分体现史克威尔创作思路和整体技术实力的作品，同样也代表 RPG 游戏的进化高度。

下文将对历代的 FF 作品进行回顾，解读系列作品中的诸多要素，让玩家了解“最终幻想”世界中的来龙去脉。

令史克威尔变为众所瞩目的成名作——《最终幻想》

发售日:87 年 12 月 18 日
机种:FC
发售量:52 万份
主要角色数:29 人
道具总数:102 种
敌人总数:124 种
魔法总数:64 种
地点总数:35 种
固定战斗回数:13 回

史克威尔倾其全力制作的最初的俯瞰型 RPG——“最终幻想”。这款作因其严密的世界观而显得系统性十足。当时，作为游戏固定消费层的人们都在寻求较当时占主流的单纯游戏系统处于更高层次的作品，而 FF 以其更高的趣味性使他们为之惊异。FF 由此获得了很高的评价以及一批中坚用户。这同时也意味着 FF 这一品牌的确立。但是中坚用户的数量还远远不足，FF 要确实成为能领导潮流的主流派游戏，还需要一段较长的时间。直到游戏者们更加成熟，复杂的游戏系统对于大多数人来说不再是沉重的负担为止。

[世界观]奠定基础的幻想世界构造

以中世纪西欧的蓝本的幻想世界，也就是所谓“剑与魔法”的世界。在商店中购买魔法是极普通的事情，当然还有偶尔光临城镇的恶龙！而人们对此也已经习以为常，所以表现得无动于衷。差不多就是给人这种感觉的世界。

整个世界由三块大陆构成，但是能够被称为国家的只有珂奈莉娅和精灵国，而这两个国家都处于其中一块有巨大内海的大陆上。其他两块大陆上只有几处城镇和村落。在这个世界中支配一切的是地、水、风、火这四种力量，它们被集中封存在四块水晶中。但是不知为何水晶的光芒黯淡下去，世界开始逐渐走向灭亡……

[故事]把水晶的光辉……

骑士和朗多由于自己一厢情愿的感情而遭到珂奈莉娅公主的拒绝并劫持了公主，故事由此拉开了序幕。打败加朗多，救回公主的主人公们因其出色的表现被珂奈莉娅国王授予了光之战士的称号，同时国王进一步请求主人公们去找回水晶失去的光芒，光之战士为了完成使命开始在各地游历，在魔女马托娅，海盗比凯，以及亚人种的精灵和矮人的帮助下，光之战士学会了渡海术，并知道了夺走水晶光芒的元凶是地、火、风、水的四头“混沌”。光之战士借助库莱森特雷克十二贤者和早已消失了的古代文明的后裔路菲因人的力量，消灭了 4 头“混沌”。但是水晶虽然由此恢复了昔日的光芒，但邪恶的气息却丝毫没有减弱。这时十二贤者告知了操纵这 4 头“混沌”的另一个“混沌”的存在。为了彻底铲



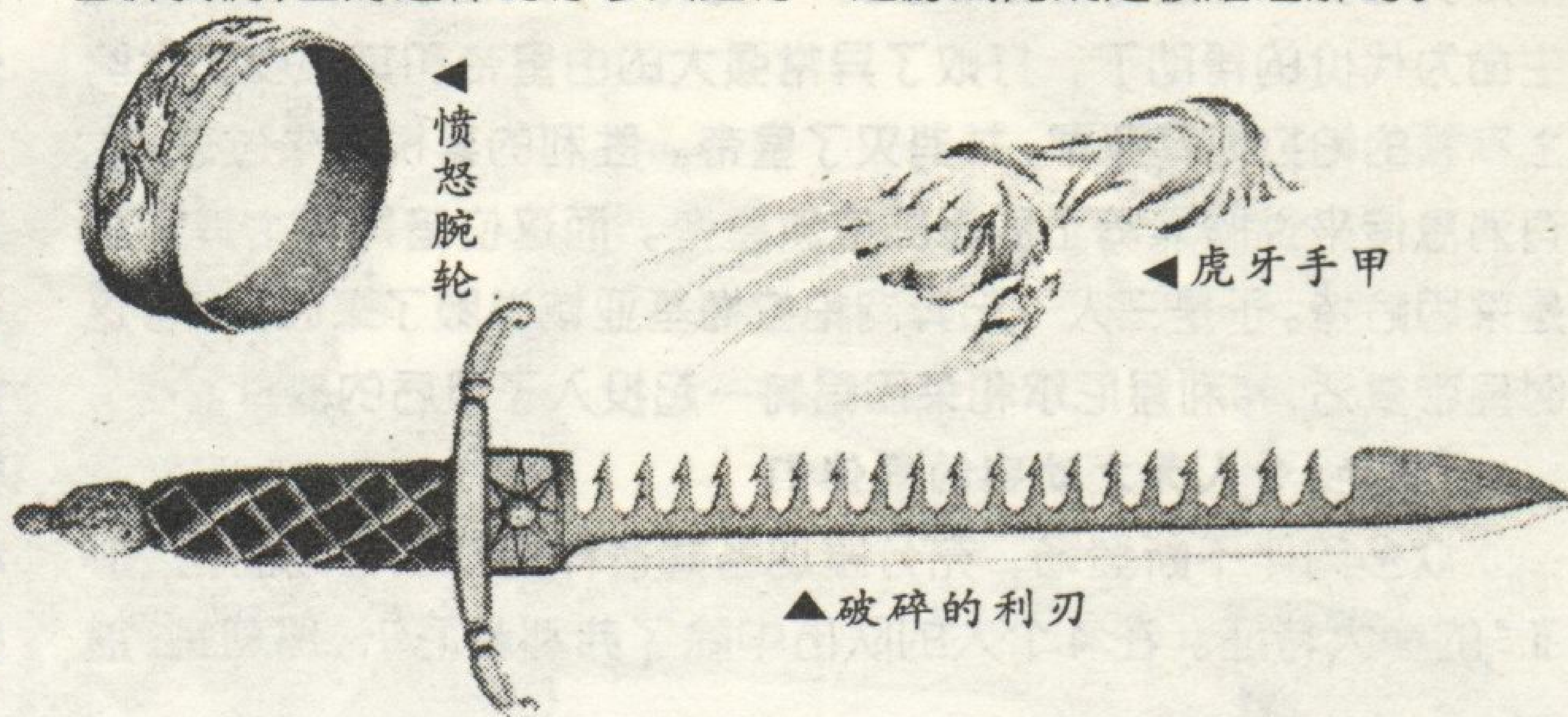
▲虽是三头高的Q版造型，但是目光坚定异常。虽是87年推出的作品，但已显示出许多非凡之处，比如更换装备后在战斗中也会不同、黑白魔法的出现、变身设定、多元化的世界观、飞空艇……我们不得不承认FF是一个起点就很高的游戏系列。



除邪恶，光之战士回到了过去，最终的战斗开始了……

[角色]穿越了时间和空间的善与恶

作为主人公的光之战士是来自另一空间的。确切的说，是来自没有被混沌·加朗多的悖谬的平行时空，并为光之力量所引导而来的勇士。而在结局中，更进一步指出勇者其实就是游戏者自己。接下来再看看加朗多。在序幕中被打倒的骑士加朗多在濒临死亡的时候被4个"混沌"带到了2000年前的世界，他在那儿也变成了"混沌"。他为了救出2000年后的自己，又把4头"混沌送到了未来……世界正是被这种恶性循环搞得混乱不堪。加朗多和"混沌"到底哪一个更早存在呢？为什么"混沌"会在2000年后变成丧失了原有记忆和绝大部分力量的加朗多呢？这些在作品中都没有告诉我们，面对这样的悖谬只进行一遍游戏无疑是极难理解的。



把高度戏剧性带入幻想世界的异端作品——"FF Ⅱ"

发售日：88年12月17日
机种：FC
发售量：76万份
主要角色数：26人
道具总数：147种
敌人总数：128种
魔法总数：40种
地点总数：29种
固定战斗回数：20回

与前作相隔一年后发售的"FF Ⅱ"是采用多种新系统的试验性作品。即使把它放在FF系列中也算得上是大放异彩的作品。其中基于被认为是RPG常识的"数字化角色成长系统"被基于熟练度的"模拟化成长系统"所替代，这一变化作为更具真实感的成长系统而倍受关注。由此不仅在三年后派出了另一杰作——"浪漫沙加"，还创造出了诸如"FF Ⅲ"中职业熟练度和"FF Ⅳ"中的魔法习得等所谓经验值以外的成长概念。通过主人公极具人格性的心理活动和同伴自我牺牲等戏剧性手法来表现情节，也是这款作品的一大特征。

[世界观]基于典型"FF"形象的世界

中世纪西欧的石砌房屋和作为高等工业技术产物的飞空艇与地上战舰共存的世界。不过由于机械制造基本上是为卡逊王家以及对卡逊实行军事占领的帕拉梅基亚所垄断的技术而并未在世界各地得到普及。而且即使在卡逊和帕拉梅基亚也仅限于军事运用，在民间同样没有得到推广。也就是说对于这个世界中的人们而言，机械是一种既不会使人感到新奇，但也绝非能轻易接近的奇怪存在。另外在这个世界中还有芬·迪斯特等国家的存在，但几乎都为军事国家帕拉梅基亚所吞并。

[故事]为了反抗侵略者而进行的战斗

以召唤魔物为作战手段的帕拉梅基亚帝国的对外扩张使各国都面临严重的生存危机。主人公弗利遐尼尔所居住的村庄也因帕拉梅基亚的进攻而毁于大火，弗利遐尼尔和童年好友莱因哈特、玛莉娅、盖伊一起为了复仇而去追击帕拉梅基亚军，但却败下阵来。在魔法国家米希迪亚的白魔法师敏伍的帮助下，一行人成功的与他们祖国的抵抗力量汇合，但莱因哈特不幸在中途被敌人



▲请大家注意上方来自日本的图片，这是97年1月31日凌晨，也就是1月30日深夜。路宿在卖店门口人们似乎根本感觉不到冬夜的寒冷，也丝毫没有睡意，他们的目的只有一个——等待31日上午九时"FF7"的发卖。不必多说，这章图片已经说明"FF"系列到底有多受欢迎了。

附录：看看这冬夜里苦等的人群，你就会明白《FF Ⅶ》到底有多受欢迎了。那么在游戏发售前为何会有如此高的支持度呢？下文是日权威GAME杂志对各厂商进行的调察报表：

1.《FF》系列出色和史克威尔品牌效应　32%
2.电视广告及其它媒体带来的宣传效应　23%
3.游戏本身的品质过硬　22%
4.在游戏杂志上的高报导率　10%
5.因为是在PS上制作的　7%
其它：史克威尔制作群体的技术实力、制作中投入的大量资金、便利店销售各占4%

厂商和系列作品本身的品牌效应被认为是热衷的最大理由，这点当然得益于作为厂商的高超技术水准和"FF"系列一直以来的优秀品质。次多数的意见认为史克威尔利用多种媒体所做的大规模宣传，相反游戏本身品质则被意外的评在第三位，这确实像在充满商业气息的业界所进行的问卷调查结果。





抓走，3个人虽然担心莱因哈特的安危，但还是毅然加入抵抗组织，下定决心要和帕拉梅基亚帝国决一死战。3个人在很多人甚至是以生命为代价的帮助下，打败了异常强大的由皇帝和其心腹暗黑骑士率领的帕拉梅基亚军，并消灭了皇帝。胜利的喜悦还未过去，就有消息传来说暗黑骑士即将即位新皇帝。而这位暗黑骑士其实就是莱因哈特。于是三人一起奔向帕拉梅基亚城说服了莱因哈特。这时皇帝复活，弗利遐尼尔和莱因哈特一起投入了最后的战斗。

[角色]令人为之动容的同伴们

众多同伴不断登场，充分展现各式各样的戏剧性场面是"FF Ⅱ"的一大特征。在4个人的队伍中除了弗利遐尼尔、玛莉娅、盖伊3人外，第4个同伴是随着游戏进行而不断更替的。这样的同伴共有白魔法师敏伍、抵抗组织战士尤谢夫，为帕拉梅基亚所残杀的最后龙骑士理查德、卡逊王子哥顿、女海盗雷娜以及暗黑骑士莱因哈特共计6人。为了取得蓝宝石而牺牲自己的敏伍的死；为了让众人逃脱而牺牲的由谢夫和理查德的死；起初孤苦伶仃的哥顿最终成为优秀的领袖，这些情节带给人的或悲或喜的心情能够让游戏者充分感受到"他们都是和我并肩战斗的朋友！"有了这样一种强烈的亲切感，自然使角色们的形象永远留在了游戏者的心中。而像希尔达公主、飞行船主人西多特等一些并不加入队伍的伙伴，也进一步地充实了故事情节。

幻兽等要素的加入为系列奠定了坚实的基础——"FF Ⅲ"

发售日：90年4月27日
机种：FC
发售量：140万份
主要角色数：43人
道具总数：198种
敌人总数：225种
魔法总数：72种
地点总数：78种
固定战斗回数：29回

FF系列自我风格形成于何时呢？面对这样的问题，比较好的答案应该是"FF Ⅲ"吧！许多系列作品中沿续至今的系统都是始于"FF Ⅲ"的。例如召唤兽（或者说幻兽）的魔法就在此后的所有FF作品使用。而作为"FF Ⅲ"的最大卖点——转职，虽然被定义为"根据情况的变化而转变为具有不同特殊能力的不同职业以对事态作出应变。"但就其变更和使用不同特殊能力这一意义来说，"FF Ⅳ"的技能系统、"FF Ⅵ"的饰物系统实际都是继承自"FF Ⅲ"的。就算在没有职业设定的"FF Ⅶ"中，同样是以装备魔石这一变体系统被延续着。正是基于这种意义，我们可以把"FF Ⅲ"看作FF系列的原点。

[世界观]构造于光与暗相互调和之上的世界

这是由地、水、风、火四块光之水晶支配的世界，当然在这个光明世界之外，还存在着由暗之水晶支配的暗之世界。光和暗的世界是互为表里的关系，这种关系建立在光与暗的调和之上：光消失的话那么暗也将随之消失，反之暗一旦消失那么光也就不复存在了。也就是说无论哪一方消失另一方也无法存在下去。

世界观如果以一句话来加以概括的话，就是"剑、魔法和机械的世界"。在仿佛中世纪西欧的世界中，溶入了存在于遥远过去的高度文明遗留下来的人工浮空大陆和钢铁制造的飞空艇之类的高度发达的科学技术。这些遗留物虽然基本上是超科技水平的产物，但萨罗尼亚等大国仍不断地进行着这些方面的研究，并且已经有毁灭大炮之类的极端武器问世了。

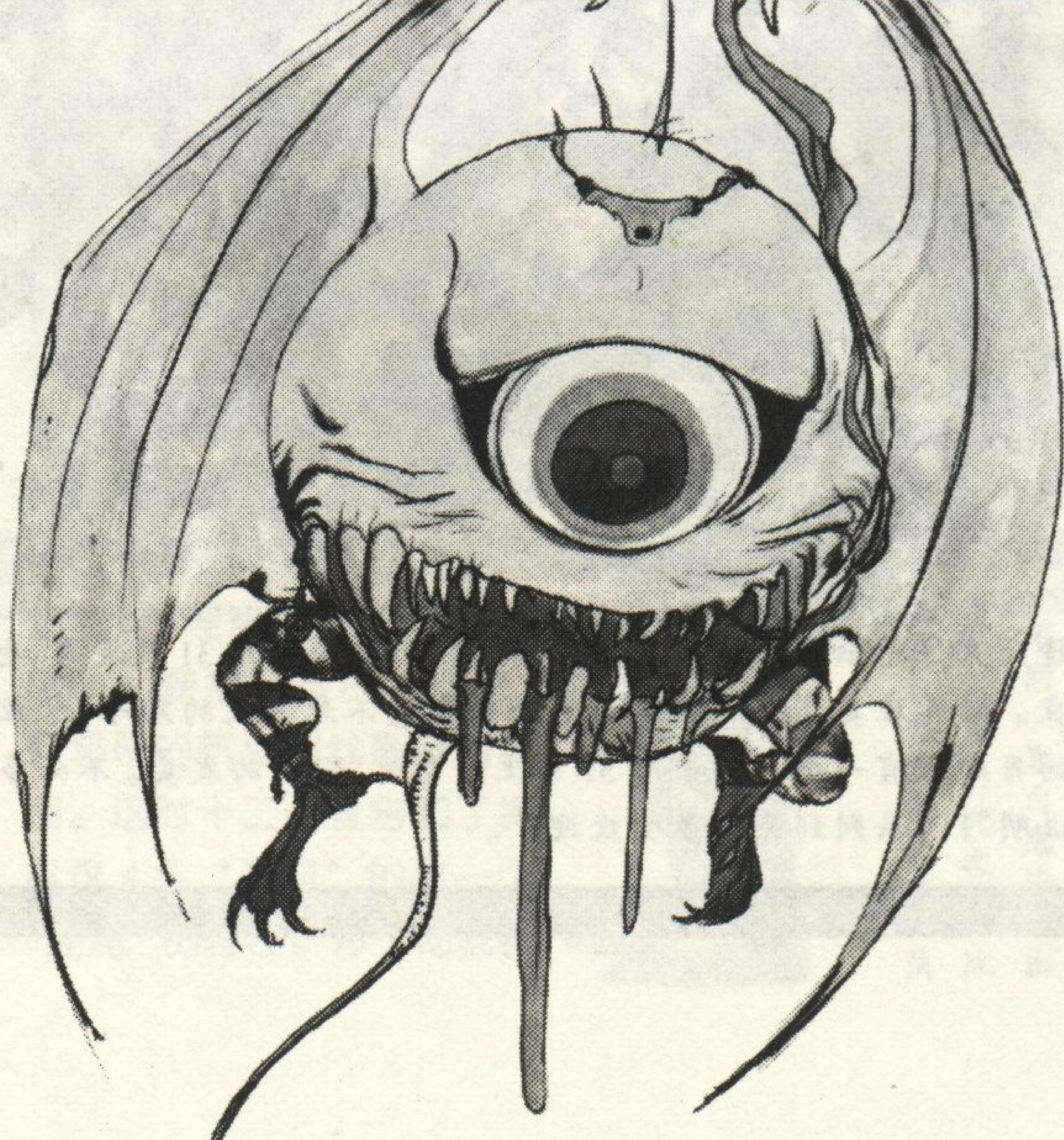
另一方面多加和乌内则帮助了背负着阻止扎恩第宿命的主人公。但从两人的言行来看，我们非但感受不到他们对于扎恩第的丝毫憎恶，相反能很明显地感觉到他们对于不能理解师父真实意图的师弟扎恩第的同情和怜悯。如果扎恩第并非是要毁灭世界，而只是想征服世界的话，他们大概会坐视不管吧？这三位魔导士可以说是"FF Ⅲ"的影子主人公。

[故事]并非要消灭黑暗而是要恢复光与暗的和谐

主人公是居住在乌尔村庄中的四位少年。序章中，他们因被风之水晶选中而获得了不同的能力，他们要利用勇气和智慧去封印侵蚀光之世界的黑暗势力。一行人先是打倒了萨森国的苏魔神吉恩，接着又消灭了阿加斯国的邪恶大臣哈因。就这样，各地的邪恶被一一封印起来。在此过程中，一行人渐渐了解到了世界本来的模样和真正应该消灭的敌人的存在。在得到飞空艇后飞出浮游大陆范围之外的众人所看到的是被广阔无边的洪水所淹没的世界。水之巫女埃莉娅牺牲了自己，使一行人得以在洪水消退的地面世界上继续他们的使命。在这里他们平息了大国萨罗尼亚的内乱，并在不久后遇到了伟大的魔导士多加和乌内。在水晶的加护和两位魔导士的引导下，主人公们终于摧毁了邪恶的根源魔王扎恩第的老巢。但是由扎恩第掀起的黑暗泛滥并未平息。于是，在暗之世界中主人公们迎来了最后的决战……

[角色]3位魔导士

数百年前有一位名叫诺亚的伟大魔导士，但即使是被称为超级魔导士的他也无法摆脱作为人类的最终命运——死亡。在临终前，他分别留给三位弟子不同的遗产：给大弟子多加以魔法的力量，给二弟子乌内梦的世界，给最小的弟子扎恩第的是作为人的一生。他其实是想把自己认为最珍贵的东西留给扎恩第的，但扎恩第却错误地认为自己什么也没有得到。于是为了炫耀自己的力量，扎恩第开始借助水晶和暗的力量进行破坏世界的活动。







借助新硬件实现更进一步地进化——“FF Ⅳ”

发售日:91 年 7 月 19 日
机种:SFC
发售量:144 万份
主要角色数:51 人
道具总数:247 种
敌人总数:198 种
魔法总数:65 种
地点总数:42 种
固定战斗回数:28 回

“FF Ⅳ”——作为史克威尔最初对应 SFC 的软件，同时也是 SFC 上最初的传统 RPG，Ⅳ在制作伊始就赢得了很高的期待度。在这样的关注下发售的本作向人们显示了前所未有的优良视觉效果。首先是由于发色数大增而令画面质量的飞跃性提高。其次，利用 SFC 的放缩、回旋机能创出的全新表现方法在当时也颇具影响。从大空洞突入地底时的临场感和魔导船接近月球时的画面等都充分体现了这一点。另外，状态画面的伸缩处理以及遭遇敌人时的马赛克处理等方面也均运用了 SFC 的新机能，这些方法在续作中被有所取舍的一直使用下去。

[世界观] 包括月球和地底的庞大世界

这是由地球和两个月亮共同构成的世界。“FF Ⅳ”与前作均涉及到了被称为月球的其它天体，当然两个月球也并非无意义的设定：1个月球是原本就存在的自然天体，而另一个则是原本存在于木星和土星之间的小行星。地球上不仅有地面世界，还有矮人们居住的地下世界以及处于更底层的幻兽们居住的所谓幻界。

地面世界分为很多国家和军事团体，比如：巴隆的飞空艇团、米希迪亚的魔法军团。此外，每个国家都被赋予了各自鲜明的特征。不过除了托罗依亚是由 8 位神官共同管理外，其他的国家都是由国王统治的。

[故事]不是仅仅为了祖国……

主人公暗黑骑士塞西尔是“红翼”飞空艇团的队长。他大概可以算得上是巴隆首屈一指的优秀人物，但是由于对武力侵略心怀疑问而遭到了巴隆国王的排挤。当然塞西尔的命运也由此发生了巨大的转变。首先是被解除“红翼”队长的职务，紧接着又险些在执行米斯特村输送任务时丧生。当塞西尔在凯依柏村又一次遭到巴隆暗杀者的袭击后，他终于下定决心与巴隆决裂。

不久，为守护水晶和世界，塞西尔更进一步地下定了与巴隆战斗到底的决心。但是，由于敌司令官哥尔佩萨压倒性的力量和好友凯恩的背叛，塞西尔饱尝挫折。不过正在这一次次地受挫使塞西尔一步步地了解到了若干不为人知的事实。在漫长的历程之后，终于从月之民的领袖弗斯雅的口中知道了真正可怕的敌人詹姆斯的存在，以及他险恶的目的。在月球的地下溪谷，决定人类命运的战斗开始了……

[角色] 从黑暗中找回失落光明的男人——凯因

名叫凯恩的青年是塞西尔的挚友，也是仅次于“红翼”的精锐部队——龙骑士团的团长。极重友情的他绝非坏人，但他和圣书中所记载的杀死自己弟弟的人有着相同的名字。那个男人出于嫉妒杀死了自己的弟弟阿贝尔。在这种近乎命运的安排下凯因两次背叛了塞西尔。虽然游戏告诉我们这是由于被敌人操纵了意识，但是他确实嫉妒比自己优秀，又与自己所钟情的罗莎相爱的塞西尔。而塞西尔拥有的正直的人品又使他无从找到憎恨自己朋友的理由。终于凯因借助敌人之手把这种嫉妒化为了憎恨……如果说这是他求之不得的也许并不过份吧！但凯因的正义感并未磨灭。当敌人对他意识的控制消除后，他没有作任何辩解地加入了塞西尔的队伍。在所有的战斗都结束后，他开始了一个人的旅行，这是他反省和战胜自我的旅程。当旅行结束时，他是一定能够成为真正的英雄的！

附录：唤兽“奥丁”简述

“最终幻想”系列与其它的 RPG 游戏一样，将许多神话、传说中的人物都重塑于游戏世界之中。有了这样那样的文化背景来深化内涵，游戏魅力自然倍增。

下面的场景恐怕各位玩家仍旧记忆犹新吧。

……惨白色的满月几乎占据了整个天空，月光下，身披战袍、头戴铜盔的奥丁骑着一匹六蹄战马，矗立在崖顶……这一切除了使人感受到他那蕴而未发但又无可匹敌的力量外，同时把一种深深的冷峻带给了玩家。

当然奥丁并不是虚构人物。他的传说在斯堪的纳维亚半岛广为流传。奥丁这个词原指振奋的精神，诗的灵感，极度的精神恍惚，想必第一种解释即是他名字的本意吧。因为在神话中，奥丁就是军神，他手中的长矛象征着军权与军事神力。

传说中的奥丁住在天界阿斯加尔德城的一座银顶宫殿里，他拥有一个由阵亡将士灵魂选拔而成的近卫兵团。这些勇猛的战士忠诚的守卫着奥丁。入夜，他们不用火光，而是借助雪亮的宝剑照明。虽然奥丁也曾挑起神界的第一场战争——阿斯与瓦尔尼之战，但他仍被认为是英雄的守护神。

在“Ⅶ”中，奥丁的神话形象被尽可能的保留了下来，如奥丁所骑的战马。在神话中，这是一匹八腿神兽，名叫斯莱普尼尔，即“滑行的”。它拥有自由穿梭于阴界、阳界与天界的能力。不只是战马，奥丁的佩剑——“斩铁剑”更有着可怕的魔力，传说这把利刃能够斩断人甚至神的灵魂而不会在尸体上留下任何痕迹……

其实，关于奥丁的传说还有很多很多。据说奥丁曾舍出一只眼睛，让巨人米米尔把眼球沉入智慧之泉，使自己能够得以洞察智慧。当奥丁经过冥园时，曾将长眠中的女预言家沃尔瓦唤醒，打探诸神的未来，并得知自己将死于狼口。最终奥丁在世界末日之战中与沼泽狼芬里尔激战数日后悲壮的倒下了。他的战马死后则变成了一棵联结不同世界的宇宙之树。至今，在斯堪的纳维亚半岛，仍有相当多的高山、湖泊被人们冠名以奥丁。





前所未有的大人气作品——"FF V"

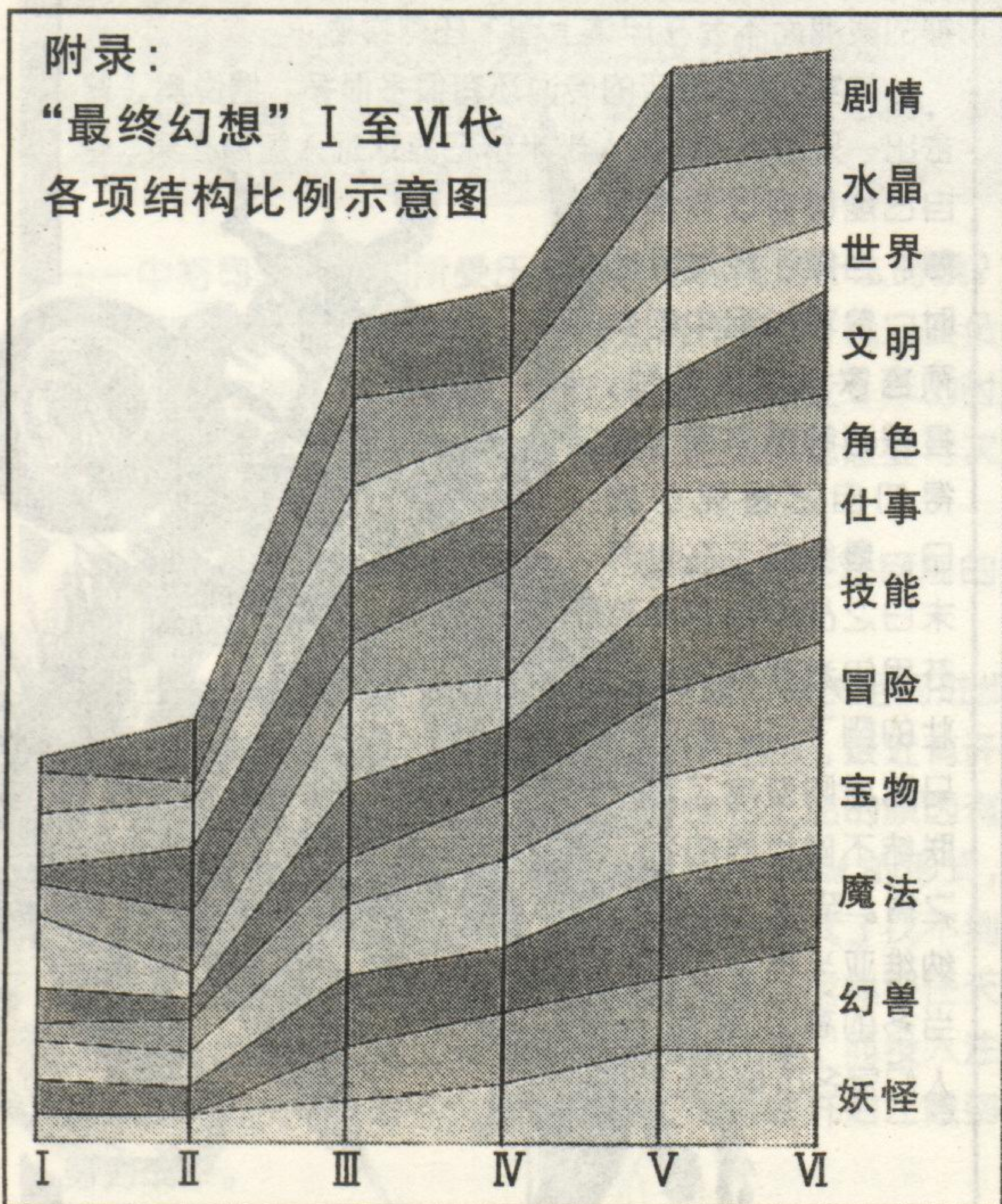
发售日:92 年 12 月 6 日
机种:SFC
发售量:245 万份
主要角色数:37 人
道具总数:225 种
敌人总数:296 种
魔法总数:99 种
地点总数:69 种
固定战斗回数:49 回

"FF V"是令全日本为之震惊的作品。"FF"成为实际上的 NO.1 就是始于此作吧!

如同改变装束一样自由转换职业的转职系统、能够培养出自己特有角色的能力系统、以及蓝魔法系统和操纵敌人等极富魅力的设计都是"FF V"大获成功的理由。此外,角色动作细致程度的提高所带来的极高观赏性和在游戏中随处可见的笑料,也是"FF V"不可忽视的热销原因。而周刊漫画和少年杂志对此作的大加炒作更是使低年龄层消费者也尽入彀中。另外,"FF V"除使用天野喜孝先生的插画外,还大量沿袭了"FF Ⅳ"中开始采用的 Q 版人物插画。这种令玩家倍感亲切的手法也是"FF V"获得成功的一个重要理由吧。

[世界观]将邪恶加以封印的水晶

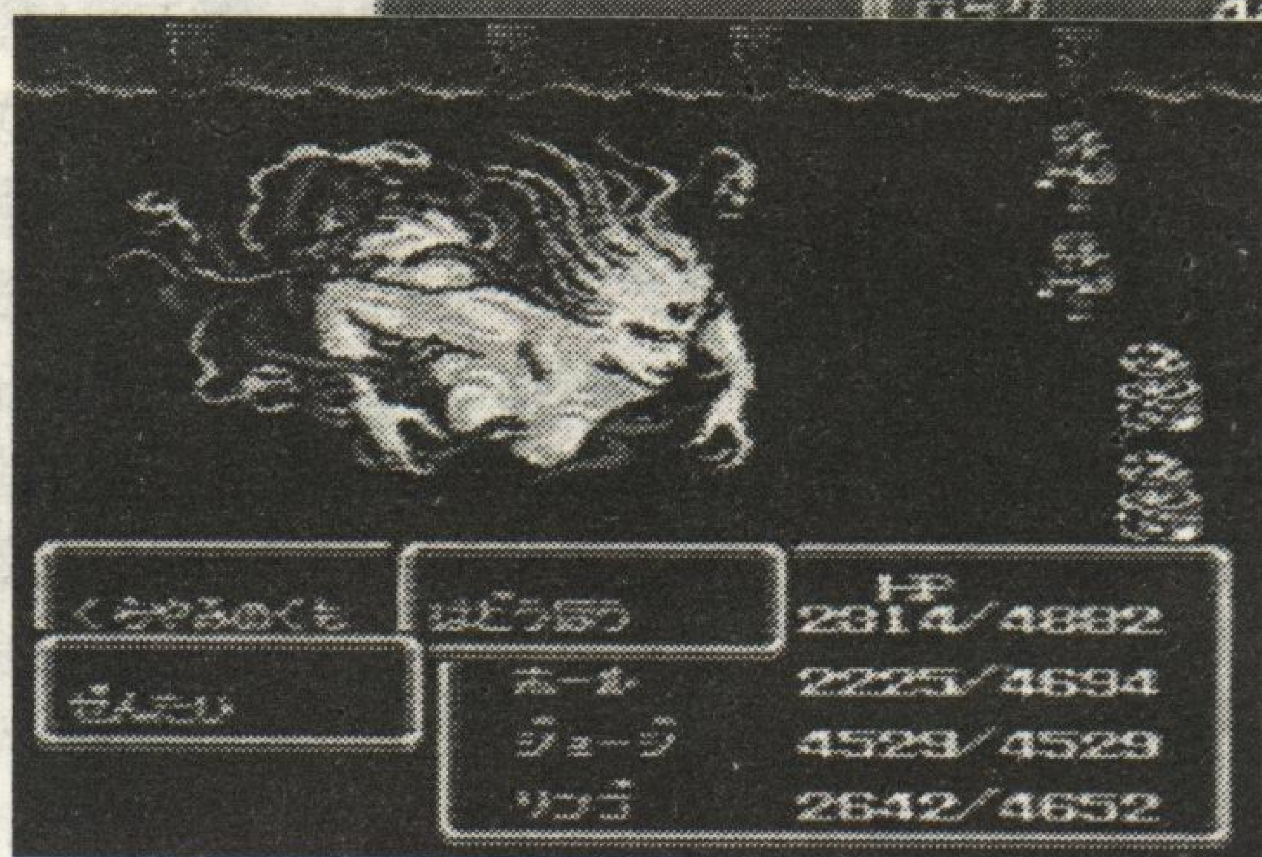
V同Ⅰ、Ⅲ一样也是基于地、水、风、火四种水晶而存在的世界。只不过每块水晶都分成了两部分,当然世界也由此被分为两个次元。在这两个次元之间存在着一个为封印邪恶埃努欧而人工制造的狭窄空间。



当分别存在于两个次元中的 8 块水晶全都粉碎的时候,世界就会恢复成一个次元的本来面貌,在狭窄空间里的邪恶也会随之



▲『FF Ⅵ』的最终 BOSS。



▼『FF Ⅲ』的最终 BOSS。

复活。另外,就整个世界给人的印象来说,飞龙、海龙等魔兽的出场使此作较Ⅳ具有更强的幻想色彩。

[故事]打倒复活的邪恶!

水晶的力量正在世界范围内逐渐黯淡下去。泰坤王为了查明真相前往风之神殿,故事也由此拉开了序幕。

乘着陆行鸟云游四方的青年巴兹和乘着陨石从天而降的加拉夫,以及列娜与法利斯四人一起也来到了风之神殿。四位主人公在从泰坤王口中得知世界异变是由水晶异常引起的,但风之水晶却在此时破碎了。

为了防止这样的事件再度发生,他们开始在世界各地游历,寻找答案。在旅途中大家了解到被水晶封印的邪神艾库斯德斯好象与这件事的关系,与此同时艾库斯德斯的部下打碎了最后一块水晶,令艾库斯德斯复活。苏醒后的艾库斯德斯将另一个次元的水晶也全都打碎,从而进入了两次元间中间的狭窄空间。在那里他吸收了邪恶埃努欧,使自己拥有了绝对强大的力量。

为了消灭艾库斯德斯,主人公们解除了传说中的 12 件神器的封印,直奔异空间而去。

[角色]巴兹不败的理由

FF 系列中的角色死亡率好象没有比Ⅴ更高的了。这些死去的角色大多都是为了帮助主人公们而牺牲自己生命的。

为了保护库璐璐而死去加拉夫;为了破坏巴利亚塔而死去的塞萨;为了消除艾库斯德斯的幻像而死去的盖尔加;为了稳定水晶的碎片而竭尽全力的泰坤王;与内库罗佛比亚同归于尽的基尔加梅绪;为了守护水晶而崩塌的巴黎明城的士兵们;还有威尔乌鲁夫等等,都是为了相同的目的而死去的。就连飞龙和海龙西尔多拉也牺牲了自己,并化为召唤兽来进一步地帮助主角。由此我们不难看出巴兹长胜不败的理由是什么。





历经发展后呈现出的暂时完整形态——“FF Ⅵ”

发售日:94年4月2日
机种:SFC
发售量:255万份
主要角色数:50人
道具总数:258种
敌人总数:354种
魔法总数:105种
地点总数:185种
固定战斗回数:32回

正如在前面所说的那样,Ⅵ是FF系列当前的完成形态。之所以加上“目前”,是因为FF直到现在仍在不断进化着。

“FF Ⅵ”无论在业界和玩家心目中都有着极高的评价,即使97年在PS上发售的Ⅶ,也还是继承了Ⅵ在角色塑造中的一般手法和故事构造。Ⅶ虽然取消了转职系统和世界的多层化设定,同时借助新硬件的表现力大幅提高画面质量、加设各种各样新颖的情节表现手法,但“FF Ⅵ”仍可被称为FF的顶峰!正是由于FF已经完成了在SFC上能够实现的进化,才把制作平台转移到了PS上,准备在这里实现自己更高的飞跃。

[世界观]在机械文明下支配的独特世界观

这是与此前各作截然不同的世界观。首先,最大的不同点是一直以来作为FF象征物的水晶的退场。而世界也由前代的魔法大地转换成了高度发达的机械文明同一些仅存魔法力量并存的中性世界。君主制的王国、帝国以及骑士团等也都存在。另外,作为使魔法力量丧失的魔大战当事者——幻兽,也在情节中多有交待。这也是所谓“FF性”的保留。而从大陆下浮出的魔法大陆更有力地为玩家展示了世界面临崩溃的危机感,当然,这同样反映了所谓的“FF性”。

[故事]制止那疯狂的魔导士吧!

加斯特拉帝国妄图通过魔法力量与机械文明的结合来支配全世界。与其对抗的反帝国武装组织的一员洛克解救了被帝国挟持的少女蒂娜,故事也因此拉开了序幕。加入了反抗组织的费加王国的马修以及原帝国将军塞莉斯等人齐聚纳尔歌,守护帝国垂涎已久的幻兽,可是蒂娜却在这时突然腾空而去。一行人在飞空艇主人赛兹亚的帮助下找到了蒂娜。原来蒂娜竟是幻兽与人类的混血儿!

为了对抗帝国,众人准备向唤兽求助,但与此同时冷酷的魔导士凯夫拉已经抢先一步见到了幻兽……狂怒的幻兽摧毁了帝国首都。在争取和幻兽和解的过程中,凯夫拉背叛了大家,并用计策使魔法力量之源的三斗神也变得异常狂暴,最终导致了世界的大崩溃。在大崩溃之后,塞莉斯找齐了失散在世界各地的同伴,借助着幻兽的强大力量,主人公们发起了最后的挑战。

[角色]多姿多采的角色形象和特殊的敌方角色

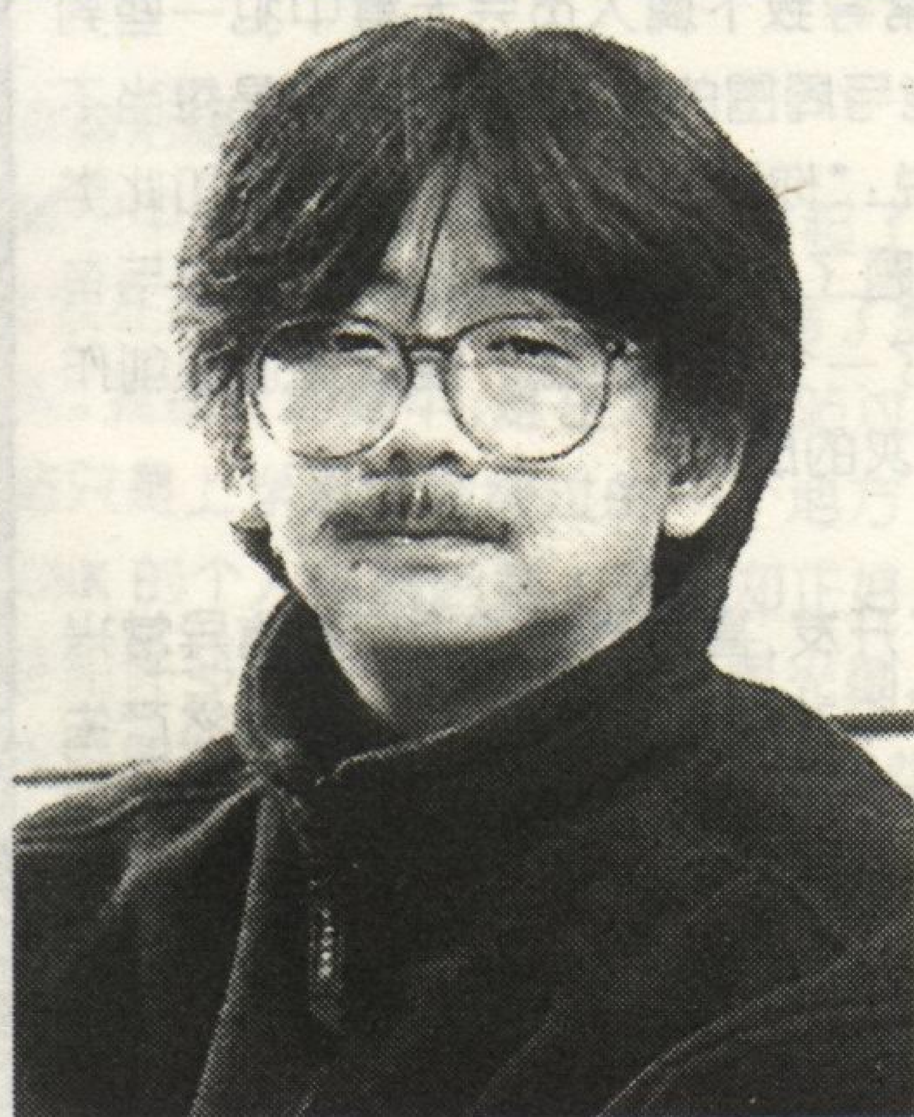
加入队伍角色数的增加以及强调每一位角色的个性是Ⅵ的最大特点,Ⅵ中的角色人数是在不断增加着的。特别是在游戏的后半程,每位角色都有充分展示自己的机会。洛克和塞莉斯之间复杂的男女感情、凯严与家人的亲情、赛兹亚的兄弟之情、蒂娜的自我战胜等各种情节的相互交织,创造出了极度的戏剧性。另一显著特点是作为敌方角色的凯夫拉,他因为被后天移植了魔导能力,致使人格完全崩溃,一心想着把世界推进毁灭的深渊。这是在此之前从未有过的设定。另外,作品中还反复渲染了各种卑怯的行为,比如对于弱者的虐待等情节就充分调动了游戏者对于敌人的仇恨心理。面对我方个性十足的14位角色,与之对抗的人不过凯夫拉一人而已。



附录:FF系列音乐之父————植松伸夫

植松伸夫1958年生于日本高知县,39岁。在学生时代就十迷恋钢琴,并参加过多种乐器的演出,甚至代表日本前往海外公演。

植松于86年进入史克威尔,自“FF Ⅰ”就一直担任“最终幻想”系列的作曲。其充满幻想色彩的音乐感染力十足,并且带有强烈的电影音乐效果。另外,对其各人而言,植松对游戏曲目的艺术性也是极为重视的。



目前,日本正在发售一部收录游戏业界十位顶尖音乐人的CD专辑——《十种植物》,其中包括植松为“FF Ⅶ”创作的主题曲——“忘却明日的梦”。



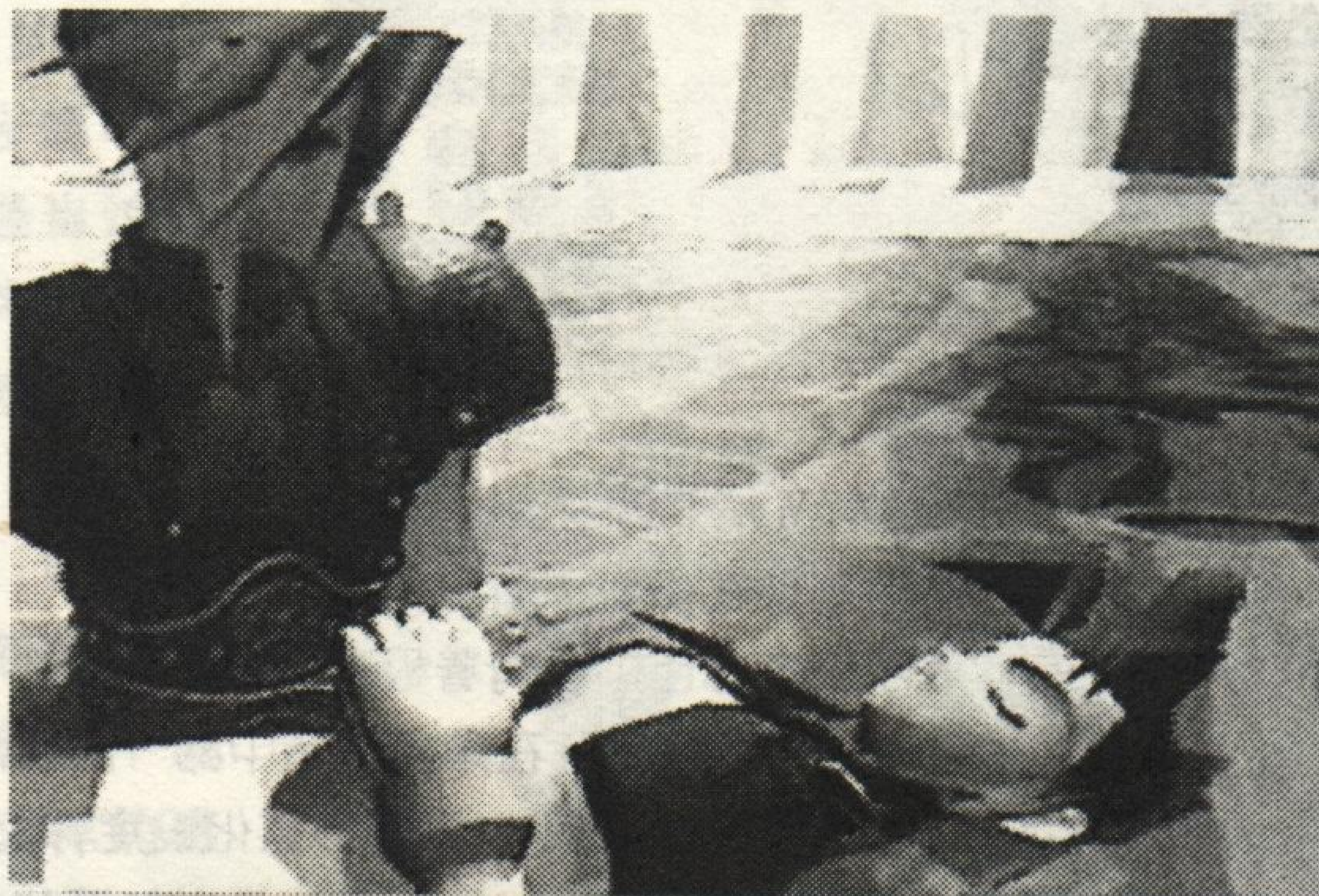
强化影像处理及角色内心刻画的尖端作品——FF Ⅶ

发售日:97年1月31日
机种:PS
发售量:600万份(全球)
主要角色数:38人
道具总数:258种
敌人总数:354种
魔法总数:105种
地点总数:35种
固定战斗回数:35回

"FF"系列发展到今天已经有了一套独有的特色,即拥有活生生的人物形象,并能用各种"小动作"表现出来,不论是以剧情映衬人物还是以系统塑造人物。最新的"Ⅶ"代中又引入了电影中常见的用来刻画人物的方法,精心设计的视点变化打破了一贯的俯视画面,使其本身具有了好莱坞文化特色。对应新的硬件平台PS,Ⅶ的画面并没有全部采用真3D即时演算,而是利用光碟的大容量存入了大量的高解析度背景,这样就保留了大部分的"FF"系列的操纵感,也把画质提高到了惊人的程度。在游戏中穿插的高品质CG不仅适时地烘托出气氛,更为其后推出的次世代游戏制定下不成文的行业标准。不过最令玩家感叹的还要数对角色内心世界的刻画。

[世界观]已不只是存在于一个层面上

"FF"世界的文明又一次向前推进了,基本上已达到了我们这个世界的二十世纪中叶。从宇宙火箭到深海潜艇,交通工具空前丰富,更有坚不可摧的要塞尊隆、机械都市魔晃城。这个世界里没有国家的概念,而是把神罗公司的垄断统治作为政治背景,于是主角与神罗的冲突就成了最初的矛盾。虽然科学的成分相当多,但魔法并没有消亡,反而是与科学同根而生,这源泉就是被称为


◀艾莉丝的死确实牵动了无数玩家的心,想当初笔者对此也曾煞费苦心地研究了好长时间。


▶这是在游戏中出现的第一只由星球自己制作的神兽。

附录:"最终幻想"之父——坂口博信

坂口博信生于1962年,自史克威尔成立伊始,他便加入其阵营并成为史氏的主力人才,现任史克威尔副社长。早期参与过"半熟英雄"的制作,自86年开始负责"FF"系列的总监制。可以说正是坂口充满超前性的头脑和严谨制作风尚才造就了"最终幻想"今天的辉煌。时至今日,史克威尔的大批经典之作均是由他监督完成的,可谓功勋卓就。



坂口博信具备大多数成功人士共有的特点——兢业。用"精密"二字来形容他的工作是最为恰当的。严格要求不仅体现于他自身,同时也是他对待下属职员的基本方式。正因为此,在他手下工作的人大都怀着一种敬畏的态度仰视着这位上级。坂口极为重视诱导、发挥属下的才华。他很少具体指派属下如何工作或详细谈自己对属下工作成果的看法,而是以三言两语来传达或暗示自己的意见。这很可能也是他本人的工作方式,越少的约束就越能激发创作的灵感。

也许依坂口的观点,能和他心意相通的属下才是最优秀的。但这种诱导式工作也常导致下属人员会无意中犯一些判断上的错误。平常坂口总能与周围的人和睦相处,但是每当不苟言笑的他对某一位员工说:"你过来"、"你来一下"诸如此类的话时,员工便意识到有问题了。不过正是他的严格要求与有别于常人的工作方式造就了一个充满灵感、兢兢业业的创作团体,造就了史克威尔一次次的成功!

★开发秘闻★

在1994年,正值"FF Ⅵ"开发,喜得贵子的坂口博信异常兴奋。他把儿子的照片给每一个社员看。更有甚者,他竟然产生了将儿子的形象加入到游戏中的构想,并依此进行了尝试。结果,众人感觉这种处理的游戏不伦不类,表示一致反对。最终,固执的坂口也不敢冒天下之大不韪,无奈之下只得放弃自己的想法,就此罢手。



“魔晃”的物质。魔晃中蕴含的是精神能源，而包括星球本身在内的各种自然物质也有生命，因此由魔晃浓缩而成的魔石就拥有了操纵自然的力量，即魔法。而魔晃同时被用作高效能源，推动科技发展。文明的世界里依然有怪物，有几个还是星球造出来的，可除了主角外几乎没有人去惹它们。

在现实世界之外，克劳德的心理世界也被加以着重刻画，基本上是一个幻想症、抑郁症、精神分裂症共同摧残的混乱世界。可是他的内心世界也是被现实世界影响的结果，后来又险些毁灭现实世界。

这两个处在不同层面上的世界间存在着微妙的，忽远忽近的联系。因此可以说Ⅶ代所构造的是个立体的世界观。

[故事]我们所乘的这列火车是不能在中途停下的

距今 2000 年前，一枚陨石坠落在北方大陆上。那时还没有现代人，只有被称作古代和释多拉的人类，他们通过与星球的交谈得知了陨石坑的位置，便帮助星球将魔晃集中在那里疗伤。然而一只杰诺瓦宇宙怪兽与陨石一同到来，它拥有强大的生命力，读心和变形的能力，杀死了大部分古代种，不过最终被封印。

2000 年后，神罗集团公司利用对魔晃的垄断而权倾全球，杰诺瓦也成为他们研究的对象。加斯特和宝条等人将杰诺瓦细胞植入人体，造出一批战士；植入胎儿，造出了萨非罗斯。而且还想把仅存的古代种后裔艾莉丝作为实验品。终于有一天，萨非罗斯得知了自己的身世，于是决心毁灭人类。他发动了古代留传下来的究极黑魔法——陨石，要令星球再次受伤，随后他就能在撞击点处吸收魔晃。克劳德、巴瑞特等人了解到真象后便设法阻止。而艾莉丝则以生命换来了究极白魔法的发动，那是唯一可以对抗陨石的古代魔法。最终克劳德等人消灭了萨非罗斯，使星球的各种生命得以延续。

其实在游戏当中主要采取的是倒叙方式，以克劳德等人的经历为线索，逐步了解到 2000 年前的灾难和萨非罗斯的身世。因此给人感觉有着相当厚重的背景。

[角色]内外结合地塑造形象

本作中的角色设定几乎感觉不到任何职业特性，由于魔石装配决定魔法，使每个人都能成为魔法师。于是小动作和对内心世界的描写成为塑造角色形象的主要途径。

不论是战斗画面还是移动画面，角色的动作都相当细腻，通过手臂的移动。头的方向等细微之处体现出人物内心的喜怒哀乐。

克劳德的内心世界是被描写得最充分的。这多半是因为它的思维混乱。七年前，他是村里最懦弱的孩子，但为了引起迪芙的注意，决心追随萨非罗斯作一个神罗战士。可是因他意示薄弱，过了两年的时间依然不能入选，只能是个神罗兵。但他总是模仿另一个战士萨克斯，有时就幻想自己就是他。当克劳德被萨非罗斯所伤后，又由宝条博士给他作了人体实验，植入杰诺瓦细胞。于是杰诺瓦细胞很容易就能冲破他的意志，结果就造成了他把自己和萨克斯合为一体的病态人格。

正是这种由内到外，二者结合的作法，给本作中的角色注入了灵魂，他们有自己的思想，这是不受游戏者操纵的。



期待度满点——《最终幻想Ⅷ》的最新情报

众所瞩目的《最终幻想Ⅷ》终于在 5 月 15 日于日本举行了制作发表会，并正式对外公布了新作的开发情况。现场挤满了各种媒体的记者及相关人士，众人都在期待着这部首屈一指的大作登场。

会上史克威尔副社长坂口博信为众人介绍了“FF Ⅷ”的相关情况。他表示“FF Ⅷ”将达到影像处理和故事性向更高层次的迈进与融合，为玩家缔造更新的娱乐效果。同“FF Ⅶ”一样“FF Ⅷ”的试玩版将在 7 月 16 日随另一款史氏的 A RPG“武藏传”附送，当然也会在秋天的东京电玩展上发送，史克威计划在今冬至明年 2、3 月份发售“FF Ⅷ”。



▲据息，此次『FF Ⅷ』的开发人员仍是 FF 系列的原班人马。总监制——坂口博新、执行总监——北赖佳范、作曲——植松伸夫、角色设定——野村哲也、插画设计——天野喜孝……

FF8 的一些已知的确定事项：

★有两个角色已确定，包括主人公斯夸尔・莱奥尼哈特

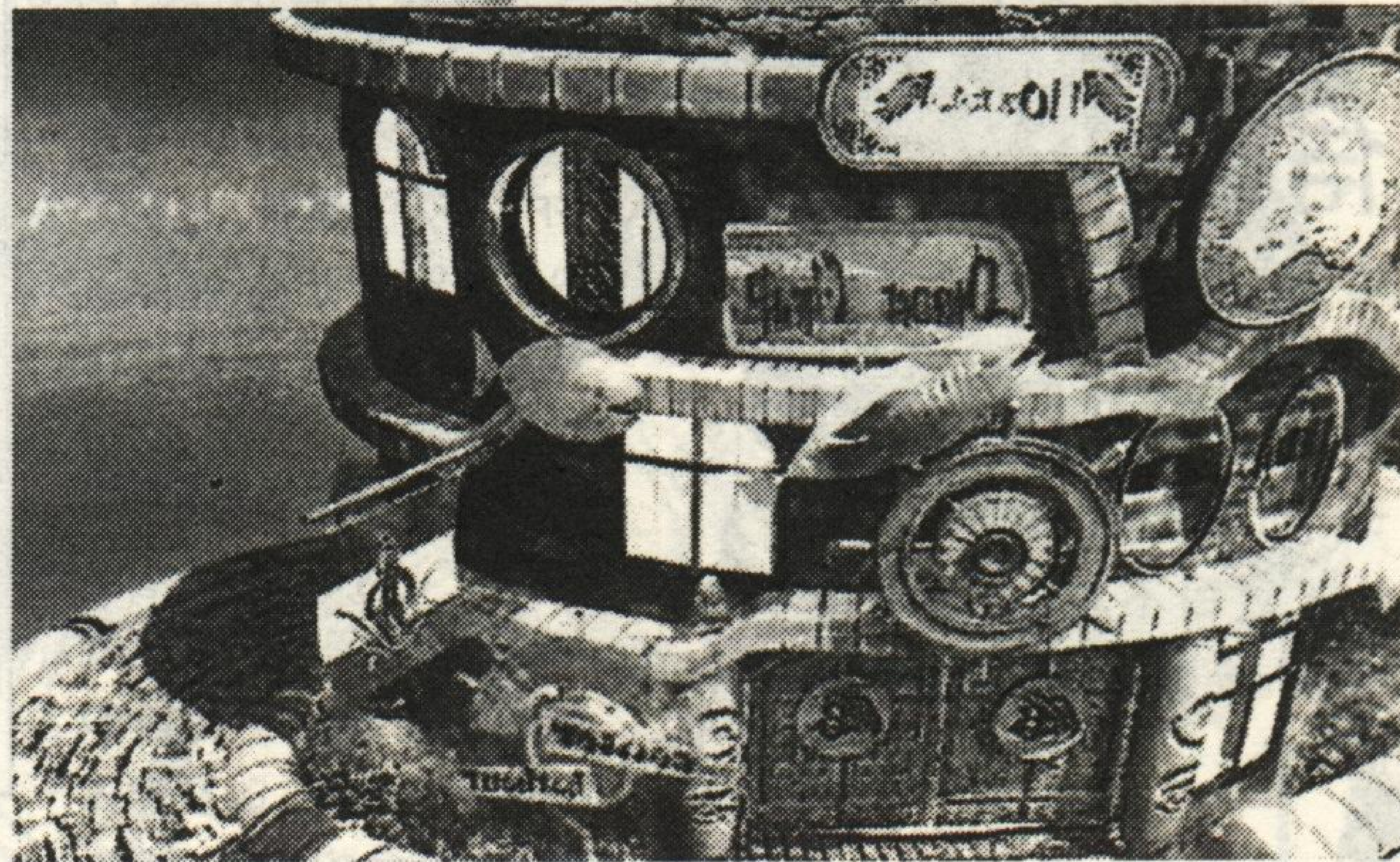
★角色形象基本摆脱 Q 版化

★这次的故事有一个更深的层次，是“爱”为主题，且有更强的交互性

★故事发生在一个科技先进的世界，机械文明会有先进的飞机和军队出现

★角色全部采用贴图技术，在战斗场面会更为细致

★史克威尔计划在日本售出 3 百万份以上，在全世界售出 5 或 600 万份





由于进化方向不同而产生的两大主线

如果对 FF 的进化方向加入概述的话，可以把整个系列从 1 代开始分为 2 代至 4 代和 3 代至 5 代的两大主线，并再在 6 代进行合流。这两条主线分别遵循着怎样的目标而各自发展的呢？

应该说是角色塑造的不同目标：一方面是基于游戏故事性上的人物个性，一方面是使角色按照游戏者的意愿拥有战斗能力上的个性。

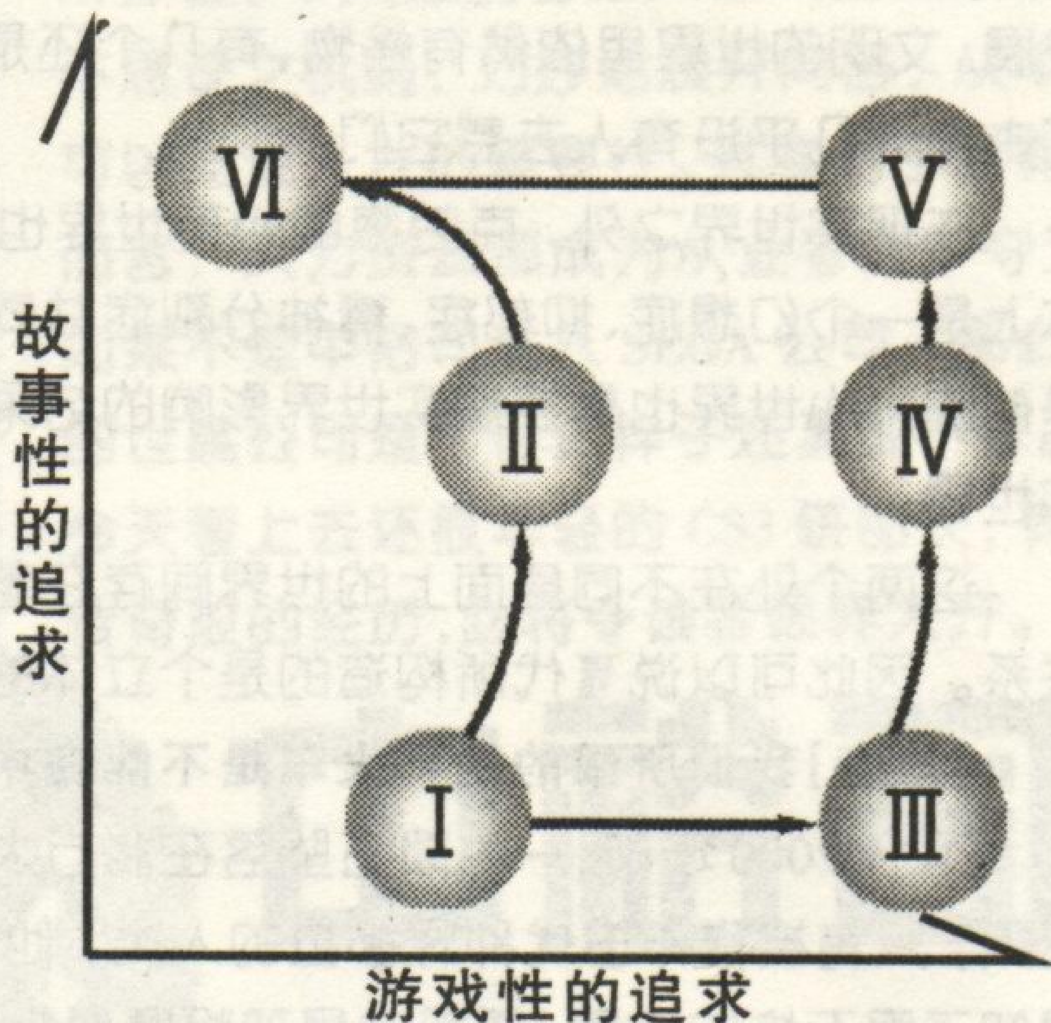
对故事性的追求

——通过故事与战斗两方面来塑造玩家的角色

2 代至 4 代的主线就是追求情节性上的提高，玩家对于故事的感情投入度是伴随着作为情节主体的人物形象的明确而不断加深的。但是，游戏中角色是存在着两种个性的，一方面是性格、容貌、言谈等基于情节上的人物个性，另一方面则是基于战斗能力的表现，当然这也是游戏中人物的特有魅力吧！当上文的两方面相互融合、统一的时候，角色的形象自然也就非常鲜明了，4 代中的塞西尔与 7 代中的迪芙、克劳德均是极好的例子。

对于游戏性的追求

——通过战斗能力的大差异来展现角色个性



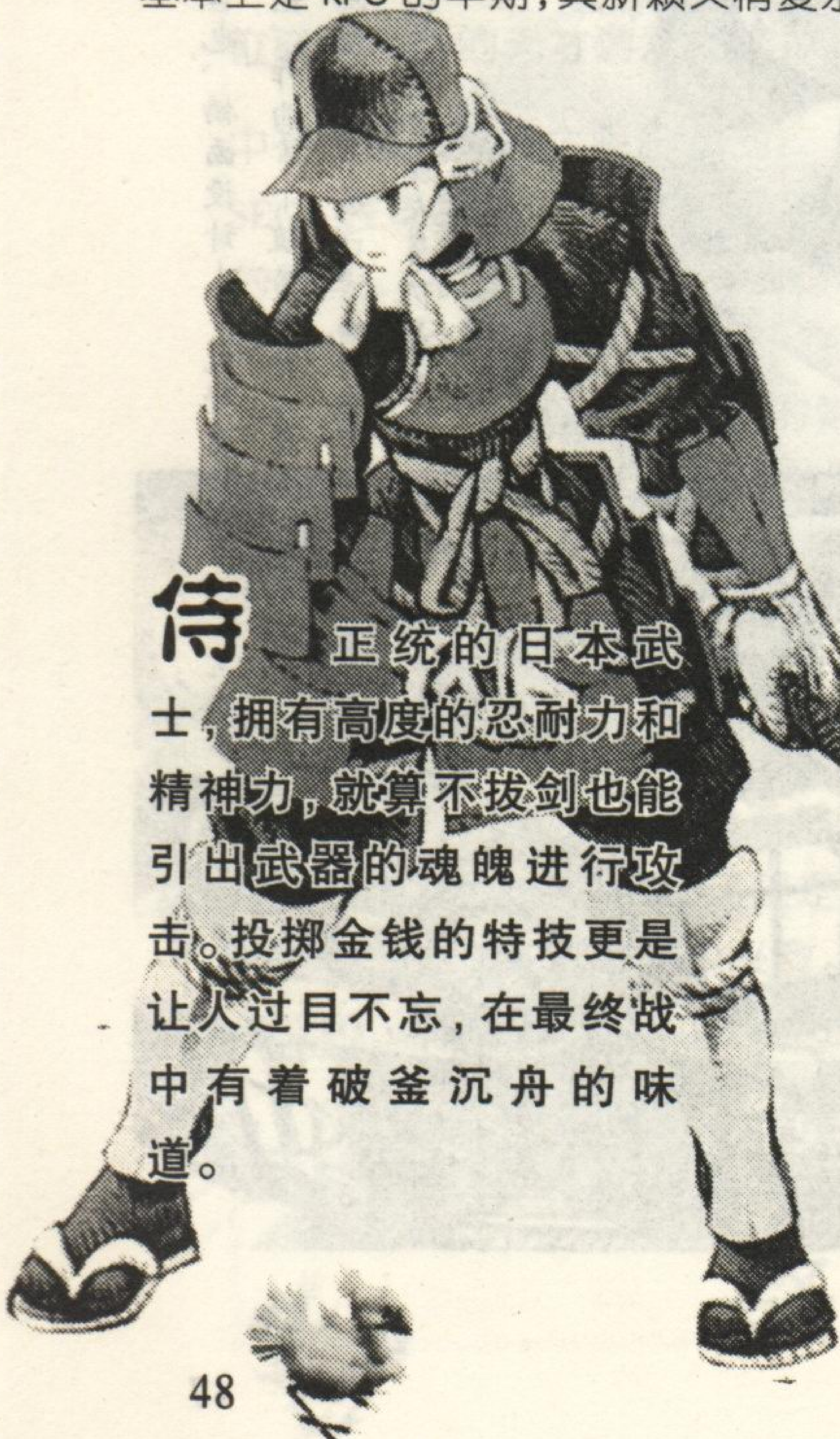
3 代至 5 代所追求的是游戏性的提升，这一点就好象是因为棋子种类繁多才使象棋变得深奥一样。RPG 的战斗系列也正是因为角色的能力差异才显得有趣。更进一步的讲，如果各角色的能力差异能由玩家自己设定的话，战斗的趣味必定会倍增，战略性的提升自不必说，而且还会对玩家产生“这是我自己才有的”类似这样的成就感。



FF 与它的转职系统，枯燥炼级中的兴奋点

转职系统和多职业设定虽然已经发展得比较成熟，但与 RPG 游戏的关系却总是若奇若离。一直以来，经验值升级系统都是居于主要地位，它把现实生活中难以察觉和度量的“进步”这一抽象概念在游戏中数字化，可视化。初期的“FF”就是以此为基石的。“职业”的概念也是从现实中来的，在“FF Ⅰ”里就有明显的体现，至到近期，剑士、黑魔法师、白魔法师等基本职业仍然出现在史氏的作品里。但“转职”的登场频率至少在“FF”系列中并不很高，形式也不统一。这可能是担心游戏者的接受能力吧。“FF Ⅰ”的时代基本上是 RPG 的早期，其新颖又稍复杂的系统要被游戏者接受需要一定时间。“转职”，特别是“多职业转职”无疑是更为复杂的设计，过早出现未必有利于“FF”系列的推广。因此，它采取了一种渐近的登场方式，在自我发展完善的同时培养出一大批适应这种系统的游戏者。他们不单是“FF”系列的簇拥，也成为史氏游戏的忠实用户。

作为一种经验值以外成长系统，“转职”不仅仅包含“成长”这个概念，“培养”的味道也相当浓。这可能是考虑到游戏者未必能满足于初期职业设定的因素，以及对体现个人特色的渴望。相应地，可供选择的职业也随着“FF”的发展而增多，使游戏者能根据个人意愿控制角色的成长，进而提高了所谓“成长自由度”。实际上，“转职”另有一项不易察觉的作用：将经验值成长阶段化。经验值成长相对于职业进化是一种不可逆线性过程。容易产生疲劳感和厌烦感。“转职”的作用在于提供一种感觉上的突变，角色成长也呈现出明显的阶梯状（经验值成长本身也有阶梯感），事实表明，这样能提供更多的成就感和满足感。难怪在“FF Ⅴ”推出后，坂口博信敢于这样自信地说：“这是一部玩不完的游戏！”



侍　正统的日本武士，拥有高度的忍耐力和精神力，就算不拔剑也能引出武器的魂魄进行攻击。投掷金钱的特技更是让人过目不忘，在最终战中有着破釜沉舟的味道。

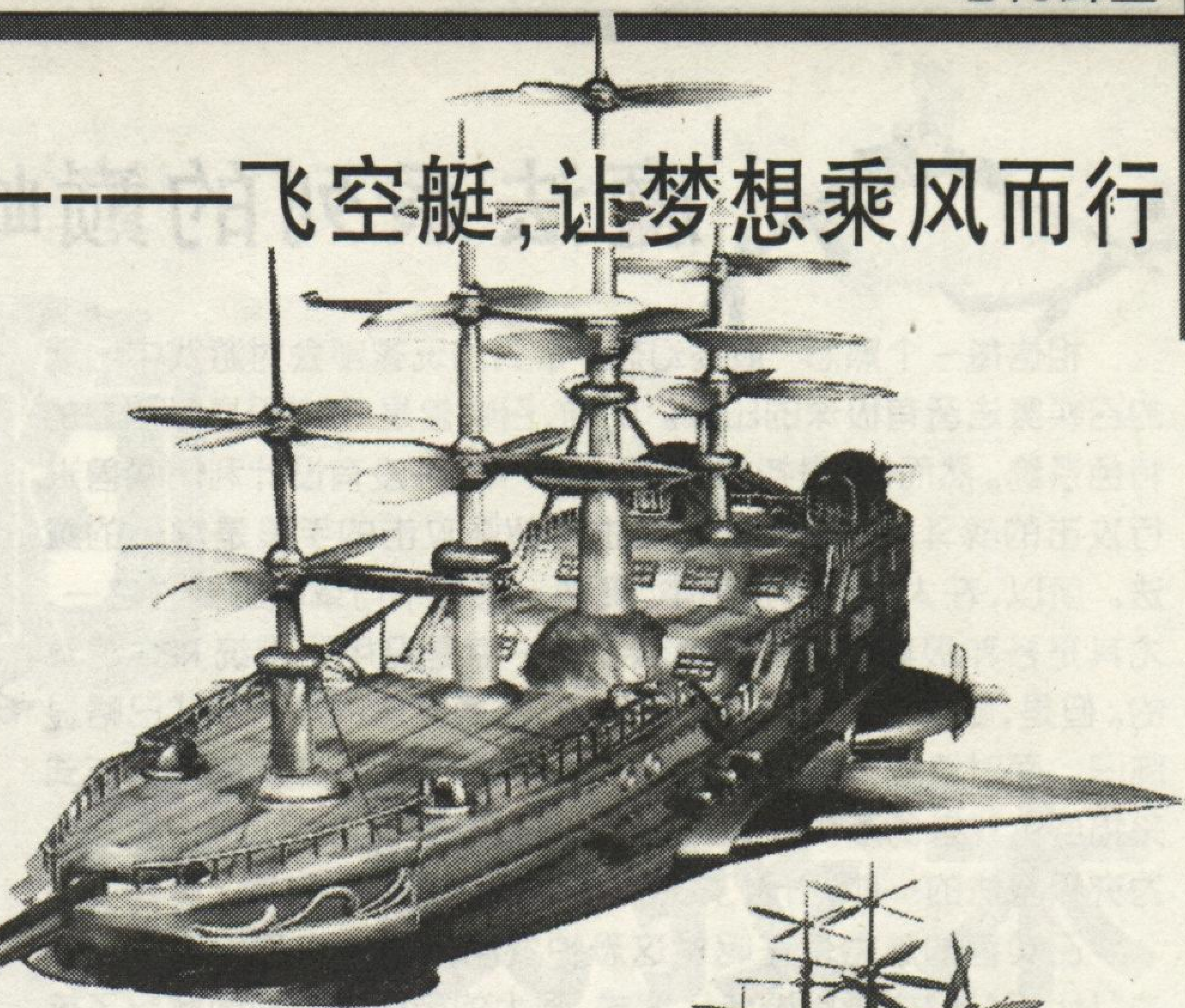
附录：职业与个性分析报告

★战士：开朗热情，主张以武力解决问题，遭遇战中的强者
★龙骑士：镇定、崇尚礼节，具有十足的王室气质
★盗贼：怀疑一切，口若悬河且性格多变，鬼才角色
★忍者：少言寡语，容冷血、机敏、锐利于一身，黑色装扮
★白魔法师：热爱自然，体贴待人，绝对的神灵信奉者
★黑魔法师：性情孤僻，内向的性格中带有极强的攻击倾向，是神与恶魔的双重信奉者，阴险角色
★拳法家：正义感十足，胸心豁达，但总是穿很少的衣服
★召唤士：热爱自然与生命，厌恶世俗，比起与人类交谈还是更喜欢同精灵、魔物交流
★模仿士：童心未泯且才思敏锐，但是很容易随波逐流，现代气息浓重的角色
★吟游诗人：胸怀开阔，喜欢云游四方，情绪外露且容易激动，往往都是很有号召力的
★舞蹈姬：温柔热情，受人欢迎，不过好像都有着很多悲伤的往事





FF系列的标志之一——飞空艇，让梦想乘风而行



早在八七年"最终幻想"一代登场之时，飞空艇这一奇异的交通工具就以其独特的魅力占据了玩家的心。正如各家公司都拥有其拳头产品一样，史克威尔也把飞空艇作为其提高"最终幻想"人气度的第一张王牌，实事证明，这种全新的构想是成功的。

进入游戏后期，玩家很可能为了获取重要线索、特殊宝物以至推进剧情发展在广阔的游戏世界中长途跋涉。而"踩地雷"的传统遇敌模式必定会令玩家陷入苦战。也许玩家会为了某个游戏角色的一句话而经历几十乃至上百场战斗。这是让人难以接受的。可是当玩家登上飞空艇后，敌人全被抛在了脚下，森林湖泊一掠而过大陆的轮廓依稀可辨，远方层叠的山峦、湛蓝的海水都尽现眼前伴随着轻盈明快的音乐，驾驶着飞空艇自由翱翔于碧海蓝天之间，顿时能使人产生耳目一新的感觉；单单用"舒畅"二字是不足以描述这种享受的。

就这样，其后推出的太空战士系列游戏中飞空艇一直都是不可或缺的原创要素之一。

下面再让我们听听史克威尔公司第一开发部部长北濑佳范对飞空艇系统设计的看法吧。



——"最终幻想"中的飞空艇似乎很受欢迎啊！

北濑：飞空艇？（笑）说实话，我个人也很欣赏这个设计。

——在我印象里，飞空艇是"最终幻想"系列的首创吧。

北濑：的确。在八七年开发"最终幻想"一代时，就在游戏中加入了飞空艇这样一个要素。

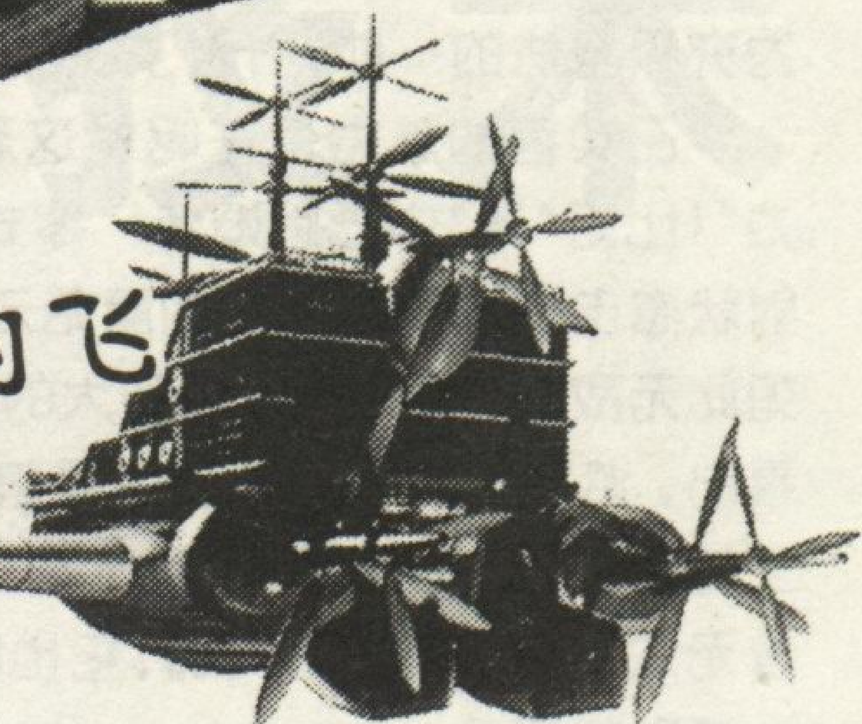
——当初游戏开发小组是出于什么考虑，设计了飞空艇呢？

北濑：原因很多。主要的嘛……游戏世界是相当大的。在早期，游戏者只需在一块大陆上走来走去。到了后期，游戏者可能要为一个宝物飘洋过海，长途跋涉。这实在……（笑）

——开发小组为什么不通过设置传送点一类的方法来解决这个问题呢？

北濑：减小遇敌率并不是唯一目的。电子游戏是力求丰富人们精神世界的。设计游戏也是本着让游戏者得到精神享受这样一个目的。在天空中自由飞翔，人类自古就有这样的梦想。现在，游戏者可以驾驶我们的飞空艇如愿以偿了。

——没想到设计飞空艇的背后还有如此深的考虑啊！



V代中登场的飞空艇"企业号"

北濑：另外，在游戏中，飞空艇也同时作为了一些特殊系统的搭载场所。比如在七代中，可以在飞空艇上养殖陆行鸟等等。当然，飞空艇也顺理成章的在推进剧情中起着作用。在天空中，也有可能与指定敌人相遇。这都算是些比较特殊的设计吧。

——四代之后的飞空艇与以前不大一样啊。

北濑：在四代推出的时候，鉴于开发平台是十六位机，因此多利用了一些回旋放缩、半透明机能，当然也是为了炫耀一下超任的机能吗！（笑）

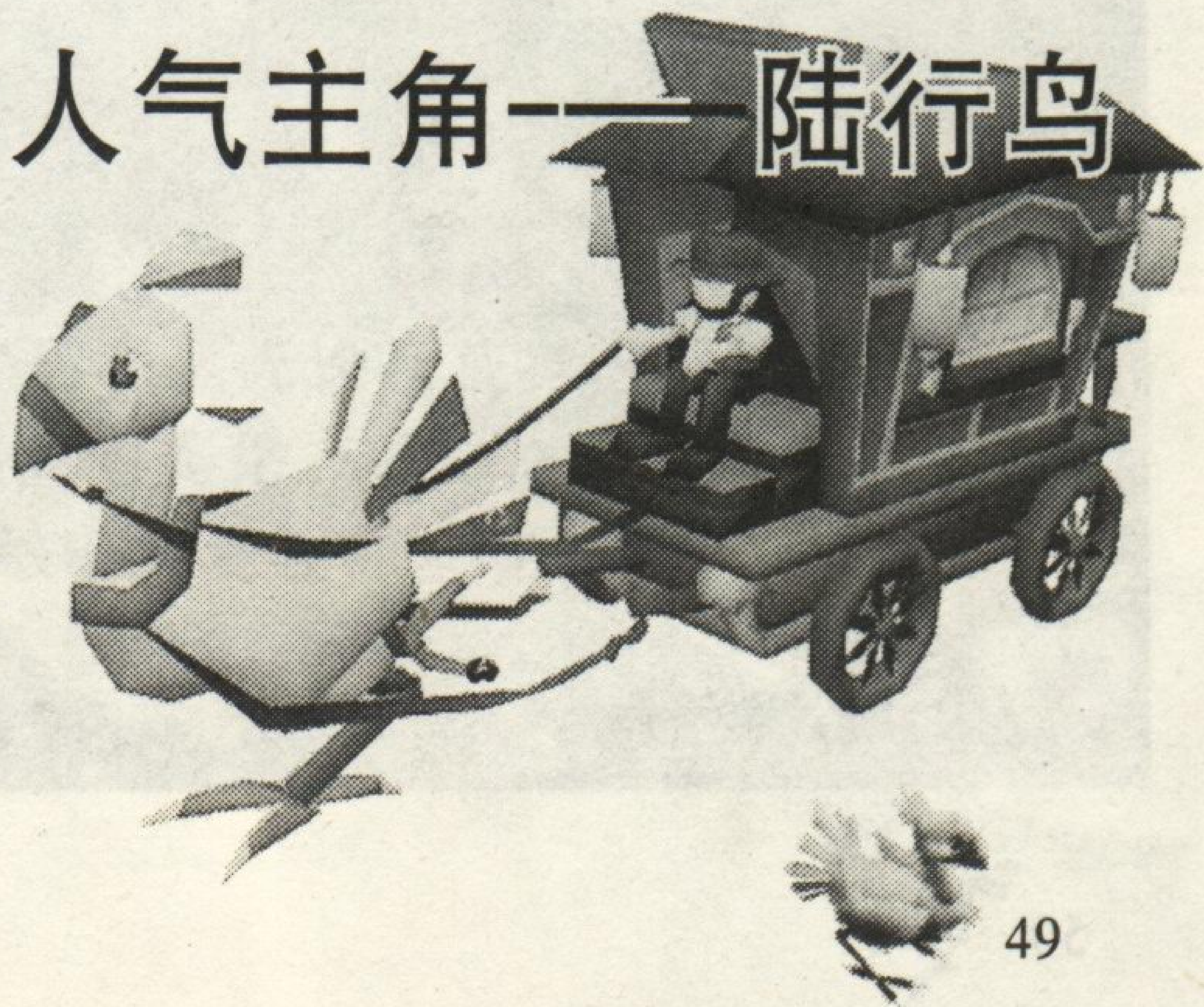
——听说有的游戏者甚至不管故事发展，驾着飞空艇飞来飞去，遨游世界，这也是飞空艇巨大魅力的体现吧。

北濑：让大家一提起飞空艇，就想到太空战士，看来飞空艇已经具备了这种魅力。开发小组的心血没白费。现在谈到飞空艇，我们还真有些自豪呢！

的确，飞空艇的设计是奇特的。"最终幻想"系列的游戏蓝本多是以中世纪为故事背景，而飞空艇又象征现代高科技的产物，飞空艇在太空战士中出现，本身即是一种新旧文明的碰撞，由之产生的幻想气氛也就是迸发而出的闪亮火花吧。可以说，史克威尔不仅在游戏画面上力求完美，它的创意与构想也堪称一流，史克威尔以它非凡的力创造出飞空艇，在游戏世界中实现了人们飞向蓝天的梦想！



"最终幻想"系列永远的人气主角——陆行鸟



什么是"FF"系列不变的主角呢？的确，正是这种非常类似鸵鸟的生物——陆行鸟。自陆行鸟在"FF Ⅱ"中首次登场，它那种诙谐的风格就轻易的获得了玩家的认可。而且随者"FF"系列的推进，陆行鸟这种在FF中的特有的生物也得到了不同程度的进化，从可以携带物品、与人类交谈的肥胖品种到经后可在天空自由飞翔的紫色种群，直至"Ⅶ"代中能够跋山涉水的黄金陆行鸟。这种奇异的"交通工具"已经象飞空艇一样成为了"最终幻想"标志之一。顺便提一句，在史克威尔总部的大厅中央就陈列有这位"偶像"的雕像。



魔法系列的巅峰——召唤兽

相信每一个熟悉"最终幻想"系列的玩家都会对游戏中出现的召唤魔法留有极深的印象。的确，召唤兽是FF中极具吸引力的特色系统。然而，在最初的"最终幻想"中，并没有设计利用唤兽进行攻击的战斗方式。游戏角色进行超强攻击的手段是常见的魔法。所以，在太空战士系列中，魔法一直是不可或缺的要素之一，尤其是各种极具威力的黑魔法。这一点是沿用于传统RPG游戏的。但是，随着史克威尔的不断创新，普通魔法的攻击方式已略显陈旧。面对游戏中日趋强大的敌人，需要使用一种新的攻击方式来拓展游戏者的漫长战斗。就这样，自Ⅲ起，史克威尔将召唤兽作为究极魔法的一种，引入了"最终幻想"的战斗模式中。

召唤兽的魅力何在呢？这恐怕要用两个字来形容——"威力"！比如"Ⅶ"中巴哈姆特·零式，强大的破坏力在地面掀起了放射状态击波及冉冉而升的蘑菇云，其攻击效果如同一场核爆。在如此无敌的力量面前，再强大的敌人也让人感觉不堪一击。可以看出，游戏开发小组在设定唤兽系统的过程中，特别强调了视觉上的震撼。正由于此，唤兽在对力量极度渴望的游戏者面前，具有着无法言喻的魅力。同时，它也因此成为了"最终幻想"战斗中最为精彩的部分。

在"FF"系列的初期作品中，召唤兽并不是自游戏伊始便听凭玩家调遣的，随着游戏进程的发展，游戏者须在一些特定的剧情中经过艰苦的战斗将其击败，才能拥有控制它的魔力。"Ⅶ"中则进化魔石的装备系统。



FF系列魔法的核心 圣龙·巴哈姆特

召唤兽的成功之处不仅在于它本身对玩家的吸引，更重要的是它给予了开发者新的思路。例如，从"FF Ⅴ"，登场角色中出现了专门职业的召唤士。唤兽也形成了具备各种相克属性的完整系统，从而提高了战斗中的战略要素。当然，"最终幻想"中出现的召唤兽并非史克威尔的幻想产物，他们大都有所出处。其中很多唤兽都源于北欧神话或伊斯兰传说，这些神话传说充实了唤兽的创作原型。以某种意义上讲，召唤兽也是史克威尔从历史文化中汲取的遗留产物，有了文化背景，游戏的内涵得以深化，唤兽的魅力也得以增加，这也许就是史克威尔不同于其它的高明之一吧。可以说，召唤兽是"最终幻想"的精华所在，也是RPG游戏魔法的最巅峰。

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

跃进的游戏技术

翻译/江霆、张凌志
责编/北尤

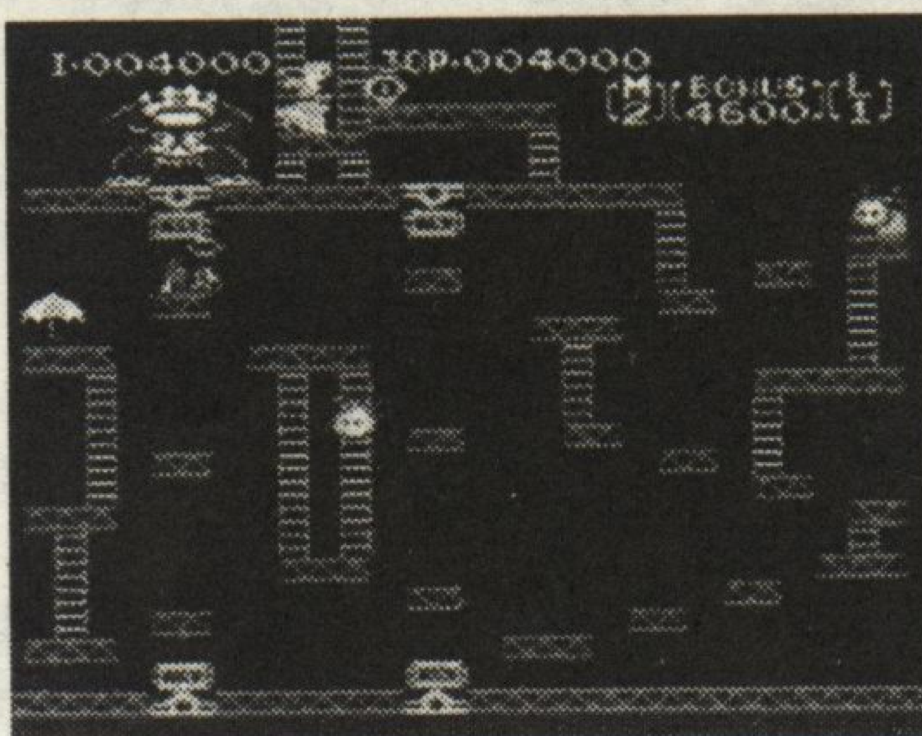


电子游戏诞生以来已经历了三十个春秋，无论从视觉感受上，还是在内部系统上都产生了巨大的变化。从 2D 的活动块技术到现在的 3D 技术，它们的核心究竟在哪里呢？希望通过这篇文章能使我们略窥门径。

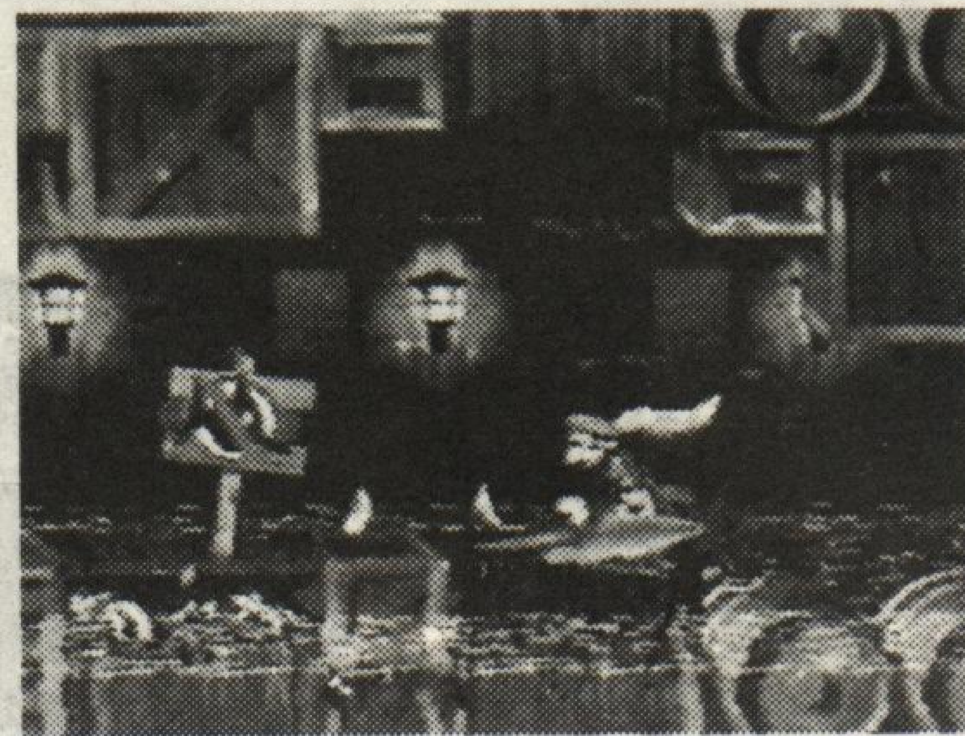
2D活动块的全盛期

围绕活动块硬件的2D游戏全盛期

接连不断的新游戏出现在屏幕上，迄今为止，登场的游戏节目可谓不计其数。这些成长起来的游戏的技术要素之一就是出现了能够处理活动块(sprite)的硬件。作为能够对角色进行简单且高速处理的硬件而被开发出来的活动块技术转眼间就成为游戏硬件必不可少的组成部分。那么，这个“活动块”究竟是何方神圣，又有何种神通呢?



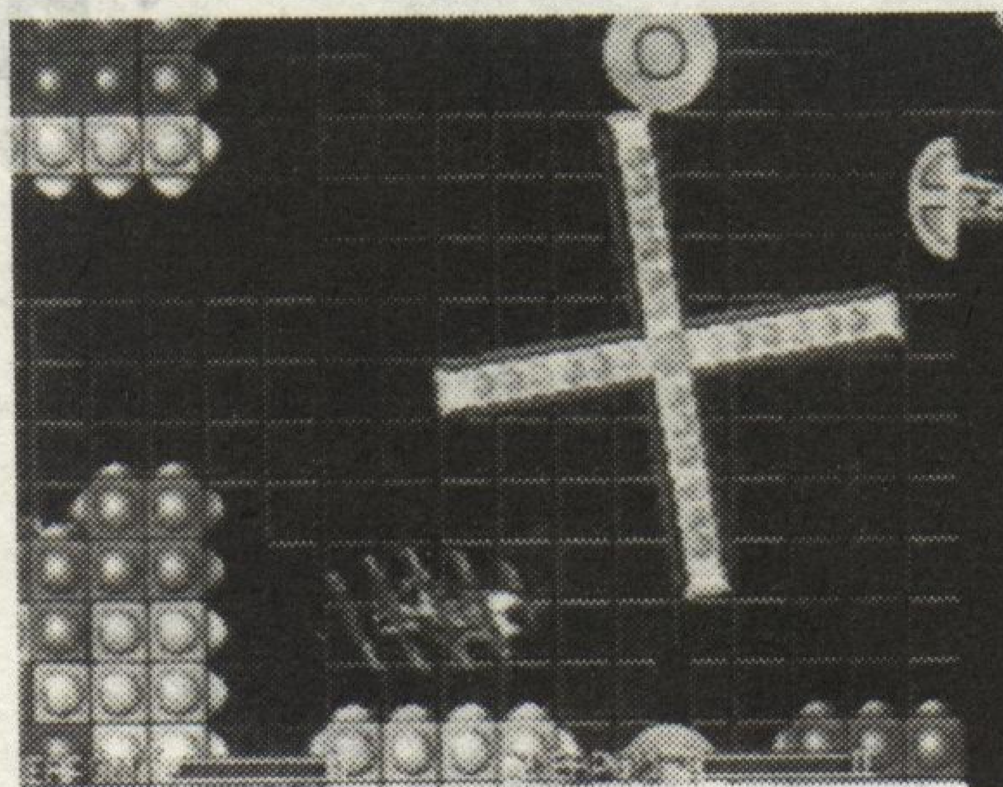
▲随着FC的发展，活动块技术迅速普及开来，并成为游戏的标准机能。



▲随着时代的发展，游戏中所使用的色数、角色数都大幅增加，更具真实感。

利用扩大、缩小、回旋进行更为广阔的表现

为了制作更好的游戏软件而在强化硬件方面苦下工夫的例子越来越多，其中之一就是扩大、缩小、回旋机能。扩大和缩小可使平面游戏产生纵深感；回旋则可增强角色的动感。在2D游戏初期，可依靠动画方式等来实现这些，而一旦使用先进的计算机硬件来处理，就可制作出规模宏大、极富表现力的游戏了。



▲回旋机能被频繁地用于营造游戏的效果。



▼将活动块进行回旋，可以将这个多关节的龙的丰富变化表现得很自然。

利用软件进行扩大、缩小、回旋而虚拟三维表现

出色地运用扩大、缩小、回旋可以用2D活动块制作极富3D表现的游戏。如果硬件本身不具有扩大、缩小、回旋的机能，则必须靠软件的处理方法来解决这一问题。由于处理的速度追不上繁复的回旋计算，所以在移动范围内需要登场时，则强制使用在内存许可情况下准备好的种种角色模块(Pattern)。



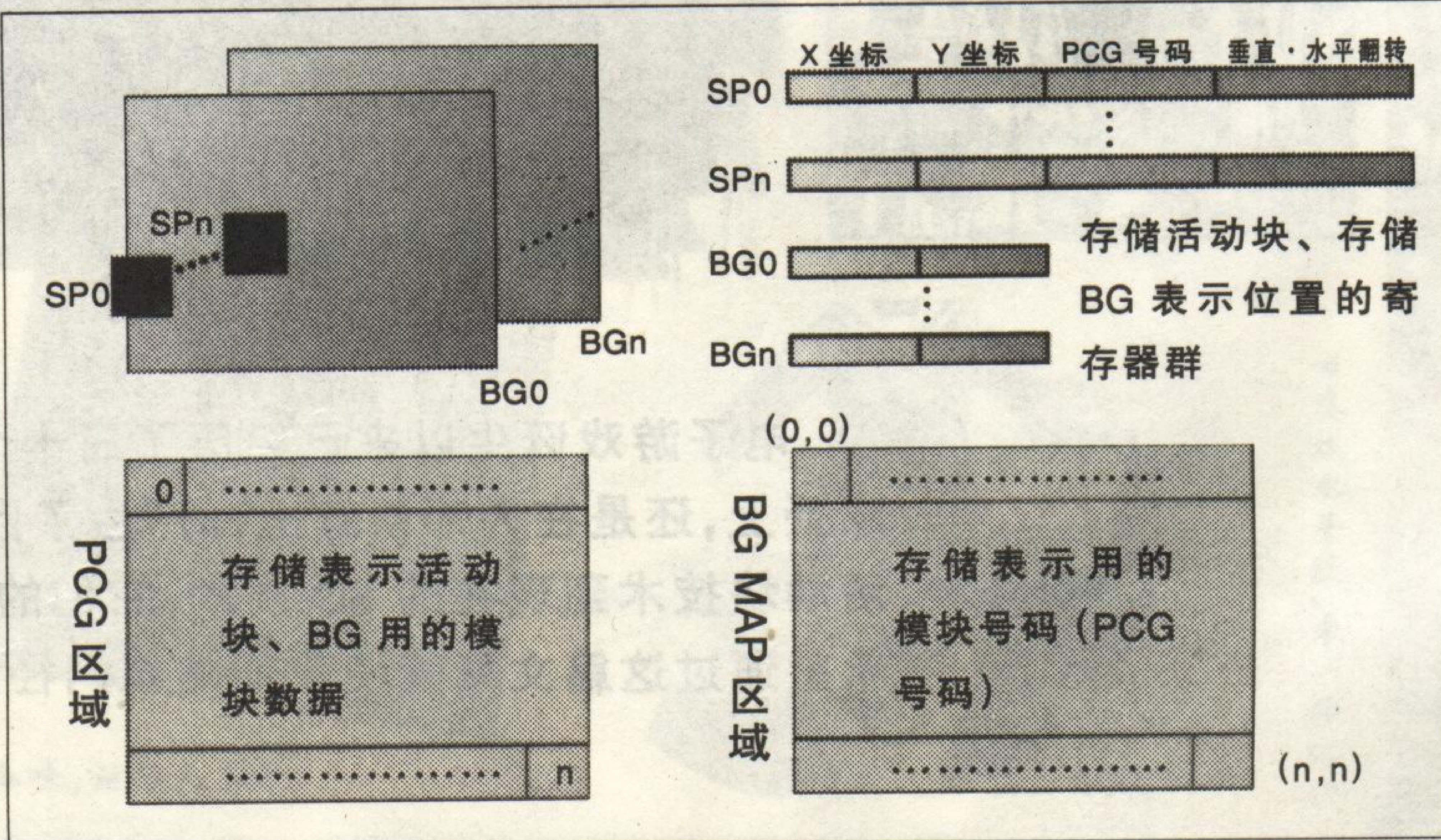
▲街机版的《冲破火网》中全部的模块都是事先设定好的。



▲街机版的《午夜风暴》也同样拥有众多的角色模块。

2D活动块硬件的基本构造

通常的活动块硬件是由控制活动块、BG(背景)表示坐标的寄存器群、定义活动块模块的PCG区域、存储表示BG的PCG模块号码的BG MAP区域这三大部分所组成的。当表示活动块的时候，对应的寄存器中，需要有相应活动块的XY坐标、PCG号码，根据情况有时只写入水平＆垂直翻转的数据就可以。只用一个活动块表示的角色是非常简单的。然而，水平表示的数量是有限的，当超过一定数量的活动块并列于同一水平时，就不能全部表示出来了。此外，因为活动块表示数是受可使用的PCG区域的限制的(决非无限)，所以在处理众多同时活动角色的游戏时，制作者就会应接不暇。苦不堪言了。



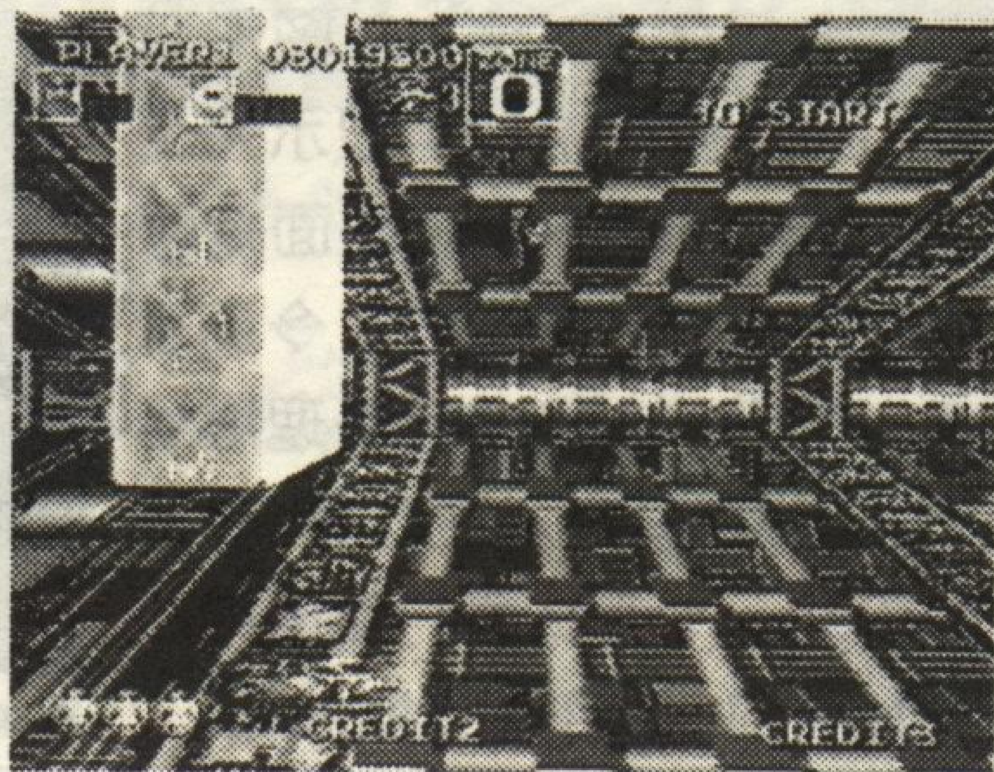
光栅卷轴技术

对于只见过随着画面推移而变幻其背景的平面卷轴游戏的玩家来说，光栅卷轴效果的画面可真是一个不小的冲击。它随即被吸收为处理技术中的重要角色。因此，一时间"能够实现光栅技术效果=拥有高级技术实力"便成为游戏界公认的"定式"了。



▲被用于模拟3D的赛车游戏中。

▲RPG游戏的战斗场面也在无形中使用了这种技术。



▲这是处理技术日益重要、计算机硬件性能和程序设计技术提高的产物。

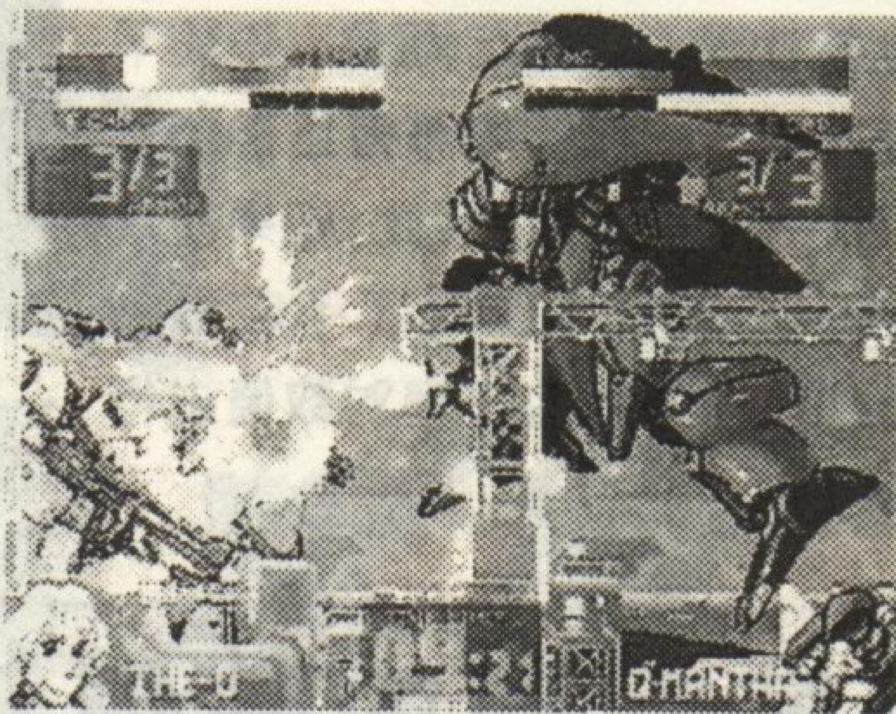
迈向高密度化、大型化的2D游戏

随着游戏系统的复杂化，游戏的密度不断增大，开始走向大型化。特别是2D格斗游戏的大型化极为显著，为使动作更为流畅自然而不断增加动画模式。最近游戏情报有急速增加的势头，常常是玩家还没来得及消化，这些情报就过时了。看来游戏自身也必须要快马加鞭了。



▲不断进化的2D格斗游戏。CAPCOM的最新作《街霸3》以其充分体现了2D格斗游戏的真髓而掀起了又一高潮。

▼不断增加的情报到底有哪些能被玩家所接收呢？一定都是精华中的精华。



活动块组合的种种

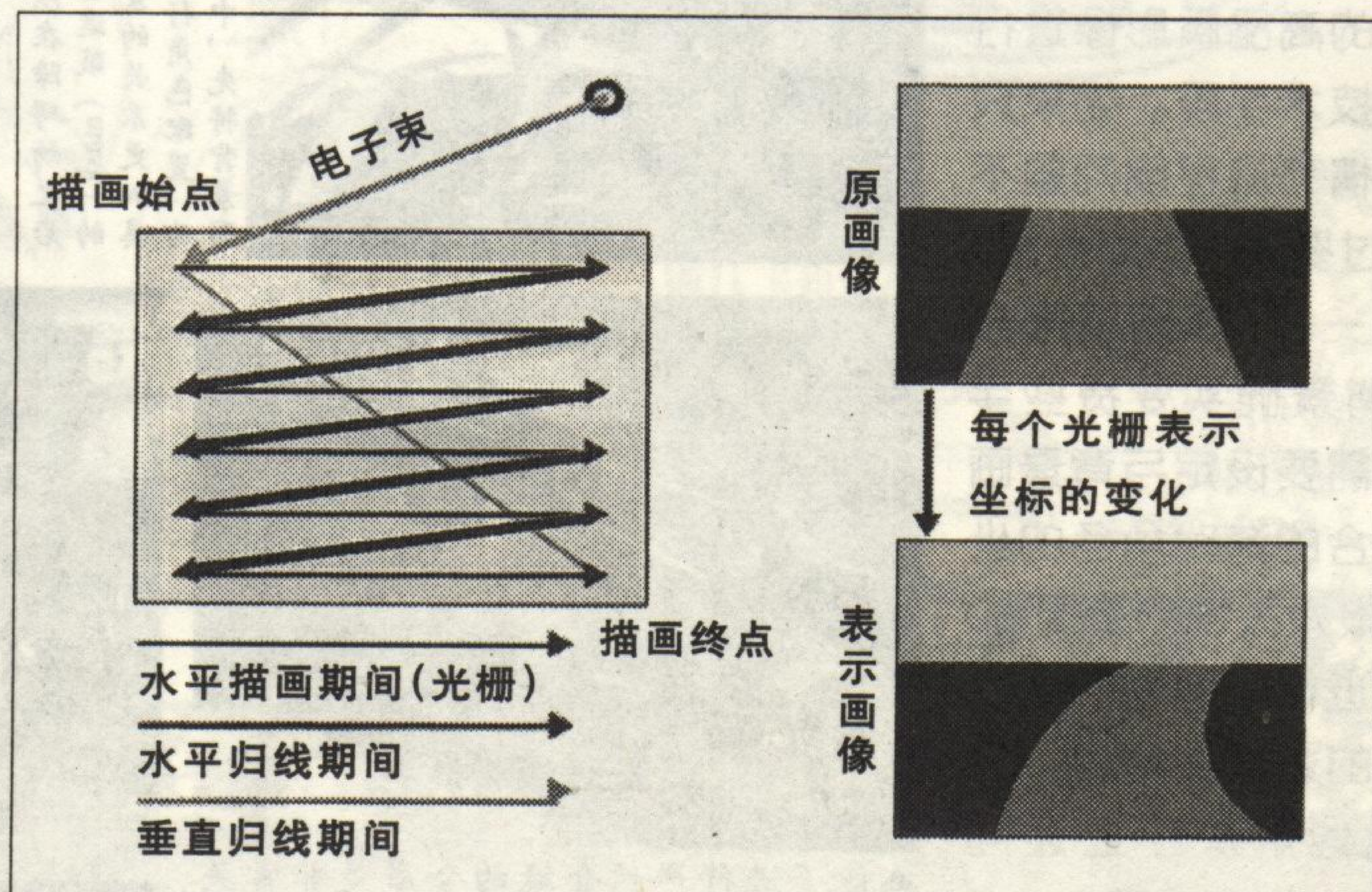
通常一个活动块的大小是被确定在16×16点(dot)左右。由于角色的大小是事先确定的，为了在实际的游戏中体现出各式各样的角色的大小不同，程序设计者必须制定一套用复数的活动块组合表示某个角色的系统。此外，当超过了活动块的表示界限时，就需要使用和BG组合、或者为了节约PCG的容量而对模块进行分割、垂直、水平翻转等等技术手法了。



◀在大量消费活动块的2D格斗游戏中只好挥泪进行角色分割了。

光栅卷轴的基本原理

如右图所示，为了描画一个画面先从描画起始点开始由左向右水平放射电子束。到达最右端后返回左端，如此反复直至描画终点后再返回描画起始点。实际上移动的只是电子束的点，人眼所看到的不过是电子束的残像而已。所以眼睛看到的只有水平描画线，电子束点从右向左返回时什么也看不见，这就是水平归线。水平归线会持续影响着卷轴的数值从而使画面不稳定，而且它非常的短，只能执行极短的命令，所以常常把所需调整的卷轴数值进行预先设定以消除误差。

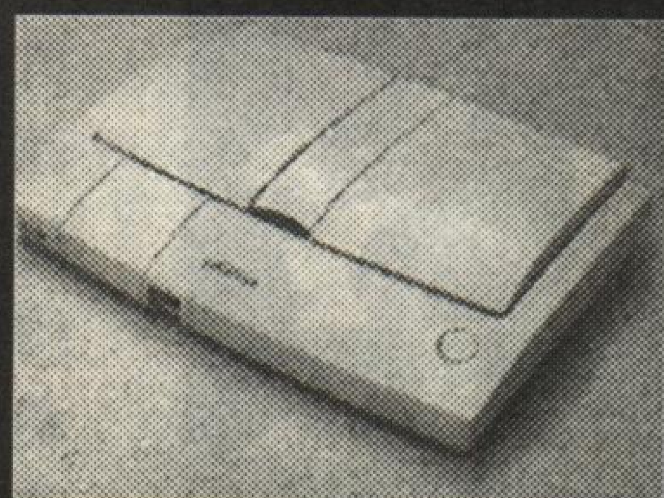


音源芯片的进化

音响效果是表现游戏临场感不可获缺的要素，而创造它的是被称为音源芯片的LSI(大规模集成电路)。以下展示的3种音源芯片是按从上到下先进程度由低至高的顺序排列的。虽然先进程度不一样，但它们直到现在还在被广泛使用着。

●PSG

过去的8位元个人电脑、街机以及初期的家用游戏机广泛采用的音源，在音色方面，它只具有作为电子音响合成器基本波形的矩形波，在过去的游戏中，发出"BIKO"或者"PU—"等声响的，就是这种音源。



▲PC－E就搭载了PSG音源。

●FM音源

利用2～6个发信器对电子音响合成器的基本波形——正弦波加以变调处理来产生音响的音源。它能够实现比PSG品质高得多的音乐表现，也正因为这一点，即使到现在也还是游戏和个人电脑广泛采用的音源芯片。



▲MD最先搭载了FM音源。

●PCM

能把数字化的声波波形数据还原为声波的音源。其原理和CD音数字化音响还原装置完全相同。虽然波形数据庞大是其一大缺点，但它同时具有表现自然界所有声音的能力。现在的游戏机大多搭载这种音源。

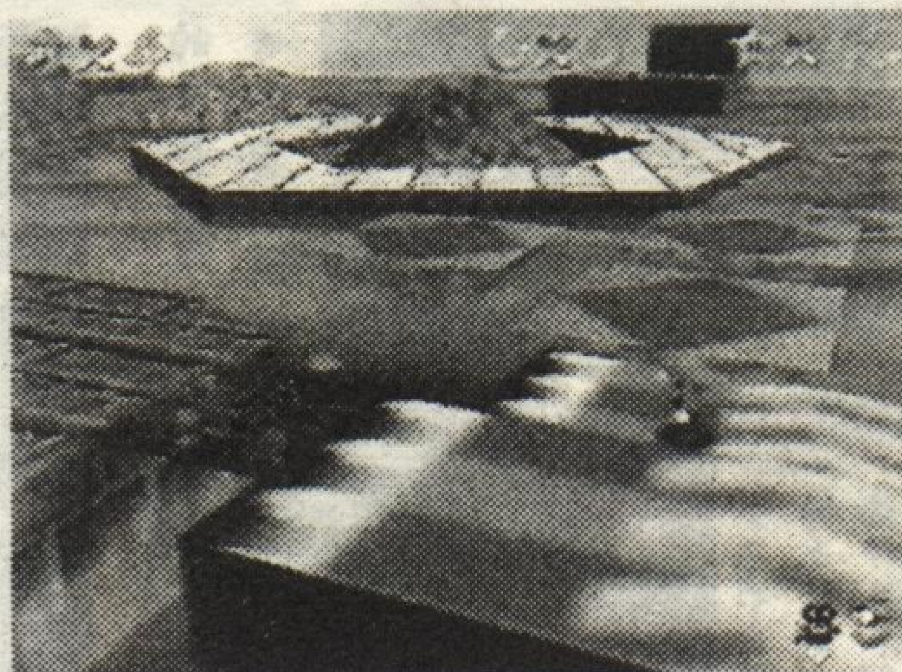


▲SFC以清脆的PCM音源受到好评

3D空间的再现

画面展示中广阔的 3D 空间

前几年登场的廉价的 3D 图形芯片（graphic chip）使在游戏中显示完全的 3D 空间也成为可能了。画面效果极具现实感的游戏陆续登场，令玩家大开眼界。现今，3D 处理已是理所当然，可以说是大局已定。在这里，让我们略微介绍以一下使玩家们能够得以享受新奇刺激的 3D 游戏的技术吧。



▲游戏中的空间可以任意旋转。



▲只是要模拟出和现实世界分毫不差的 3D 空间也决非易事。

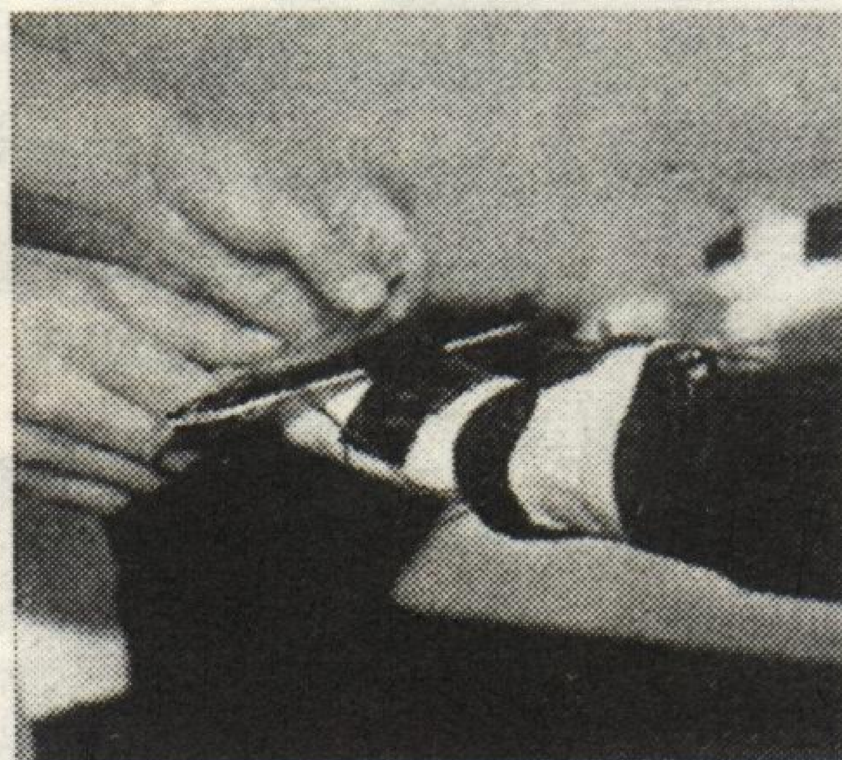
再现自然运动的监动技术（motion capture）

所谓监动技术是指把作为对象的物体（主要是指角色人物）的动作经过用电脑处理后转化为数码的技术。由于是直接将真实的动作"拷贝"下来，自然具有无以伦比的真实感。可是，正如下面的图解所示，一旦不能掌握正确的数值，效果就会大大失色。因此，如果在运用监动技术的游戏中出现了不自然的动作，十有八九是因为没有对数值进行精确的修正。



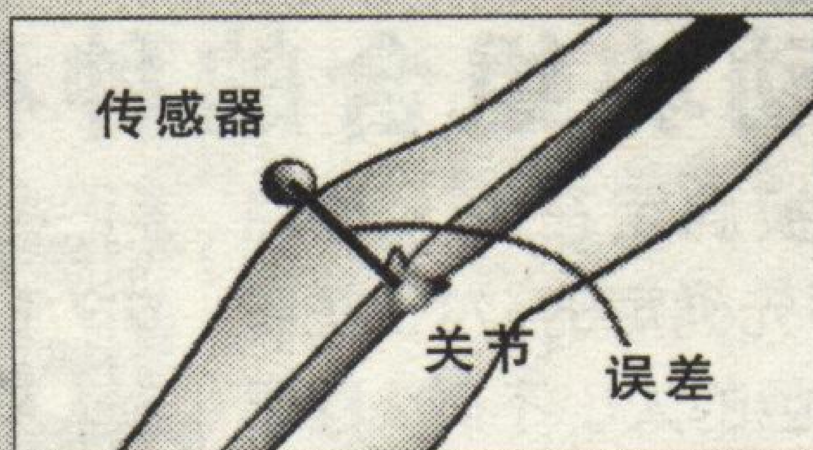
▲近年来的 3D 对战格斗所不可欠缺的监动技术。

▼如图所示在关节部位附上传感器捕捉即时数据。



捕捉到的数值精确度如何

一般地，通过监动技术所采到的数值是很粗略的。因为虽然在各个运动点（主要是关节部位）可以依靠所连接的记录器来采得数据，但实际上真正所需的数据是在记录器的内侧。因此如果不具备误差修正技术，即使殚精竭虑，仍是面目全非。





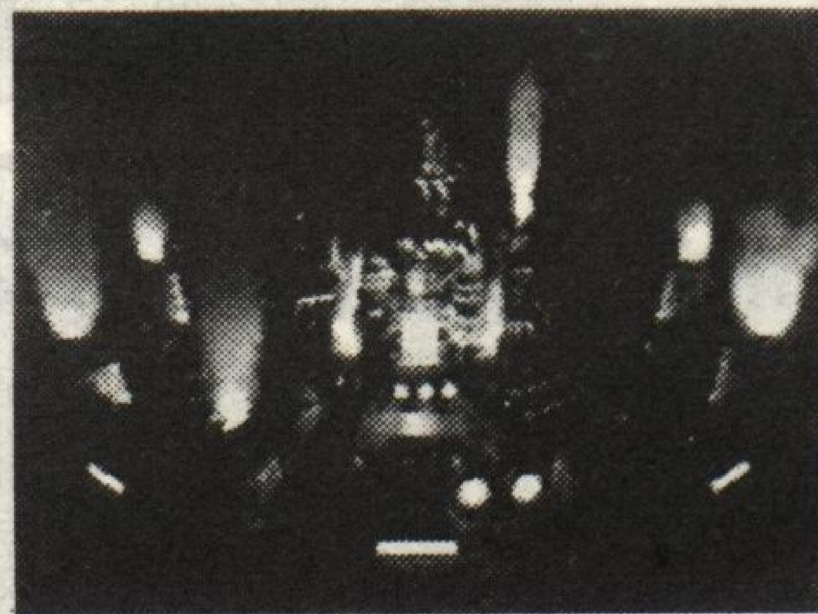
▲最近已经不再使用传感器，转而采取从连续摄影的相片中自动选点来计算运动数值。

和高品质影像的融合

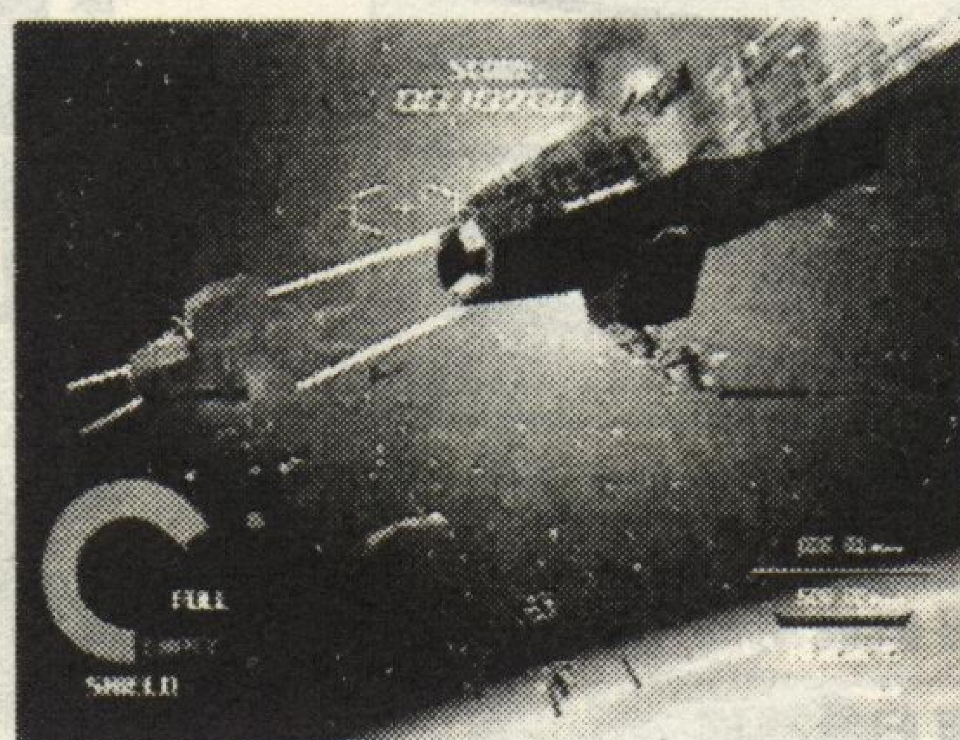
为了追求超出主机性能所及的真实感，有时会采用根据高级别的机器（如 consumer 机等）所制作出来的高品质影像进行合成的技术手段。如果只是电影情节流程倒问题不大，不过要象《生物危机》那样用一幅 2D 图画来充当 3D 背景确实要费些手脚。这需要设定与背景画面相吻合的游戏角色的坐标轴，最为关键的是用 3D 的手法进行障碍物的判定和角色的遮蔽（mask）。只有出色地解决了上述问题，作品才堪称上品。



◀在《生物危机》中，先将背景固定化，再在其上进行角色配置。为了能使角色和背景的关系更加真实，而营造了角色遮蔽（mask）的效果，使角色可以在障碍物之后自然地移动。



◀很快，高品位电影场面的插入就会在所难免了。



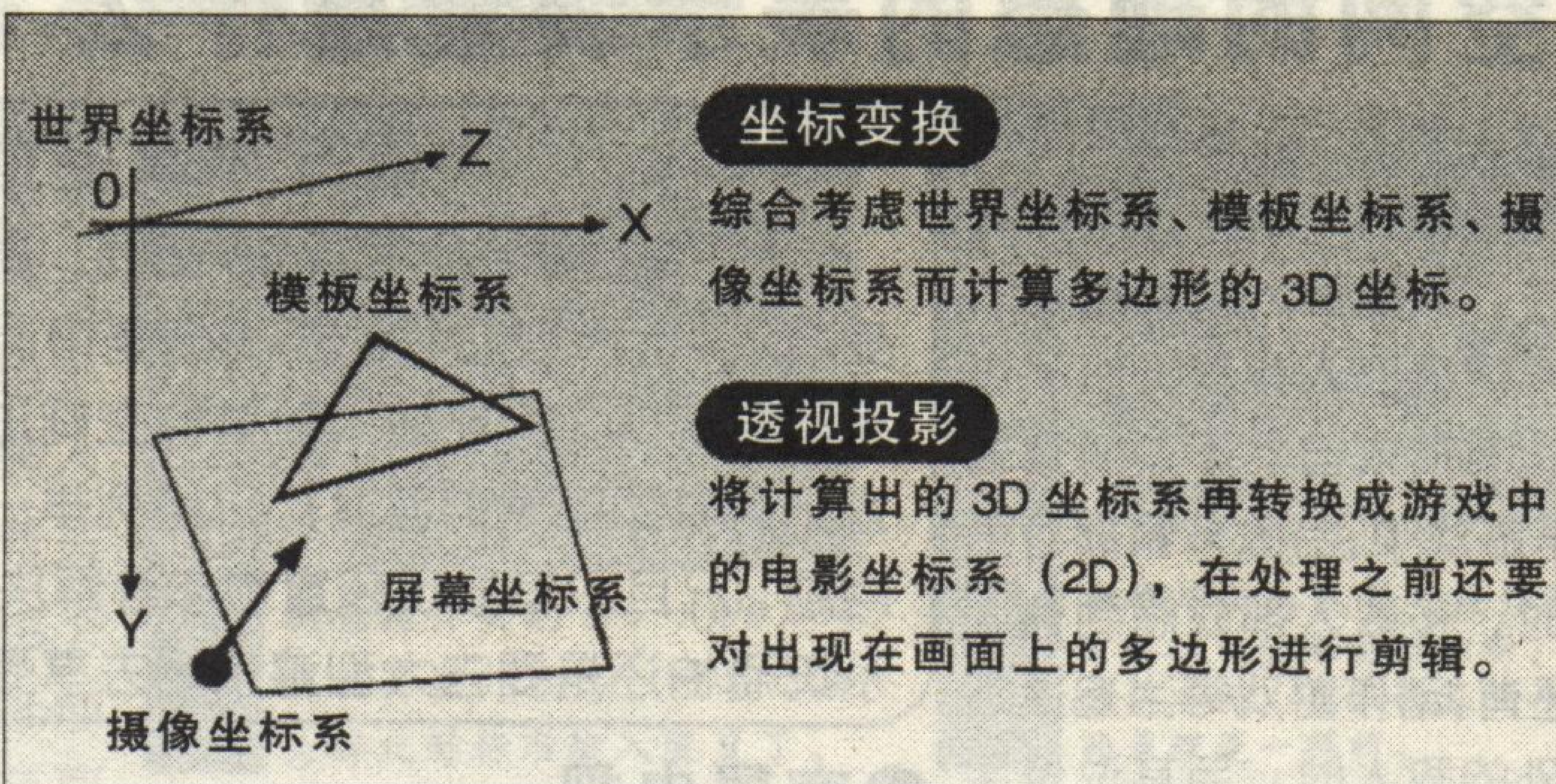
▲能否进行严丝合缝的合成是非常关键的。



◀在即时指令中，特别是在场面切换时背景也随之即时变化。遮蔽物也得和影像一起变化了。

3D 为何如此棘手？

举一个例子，表现一个多边形的过程正如右图所示。虽然比起平面来只不过增加了一个数轴，但是要将它表示出来却不得不进行非常复杂的处理过程。甚至在很多的 3D 系统中，连光的方向也要计算在内。需要对这些全部的、大量的、无条理的计算量和情报量进行消化处理。



坐标变换

综合考虑世界坐标系、模板坐标系、摄像坐标系而计算多边形的 3D 坐标。

透视投影

将计算出的 3D 坐标系再转换成游戏中的电影坐标系（2D），在处理之前还要对出现在画面上的多边形进行剪辑。

使用 3D 多边形的典型表现手法

人类的眼睛是根据接收到从物体上反射回来的光而认识空间的。即光的表现是 3D 游戏中至关重要的一点。用模拟手法表现运动物体的残像或是表现遥远处物体的模糊感（空气远近法）是使游戏具有接近现实的临场感的表现手法。



▲残像用连续的复数多边形来表现。

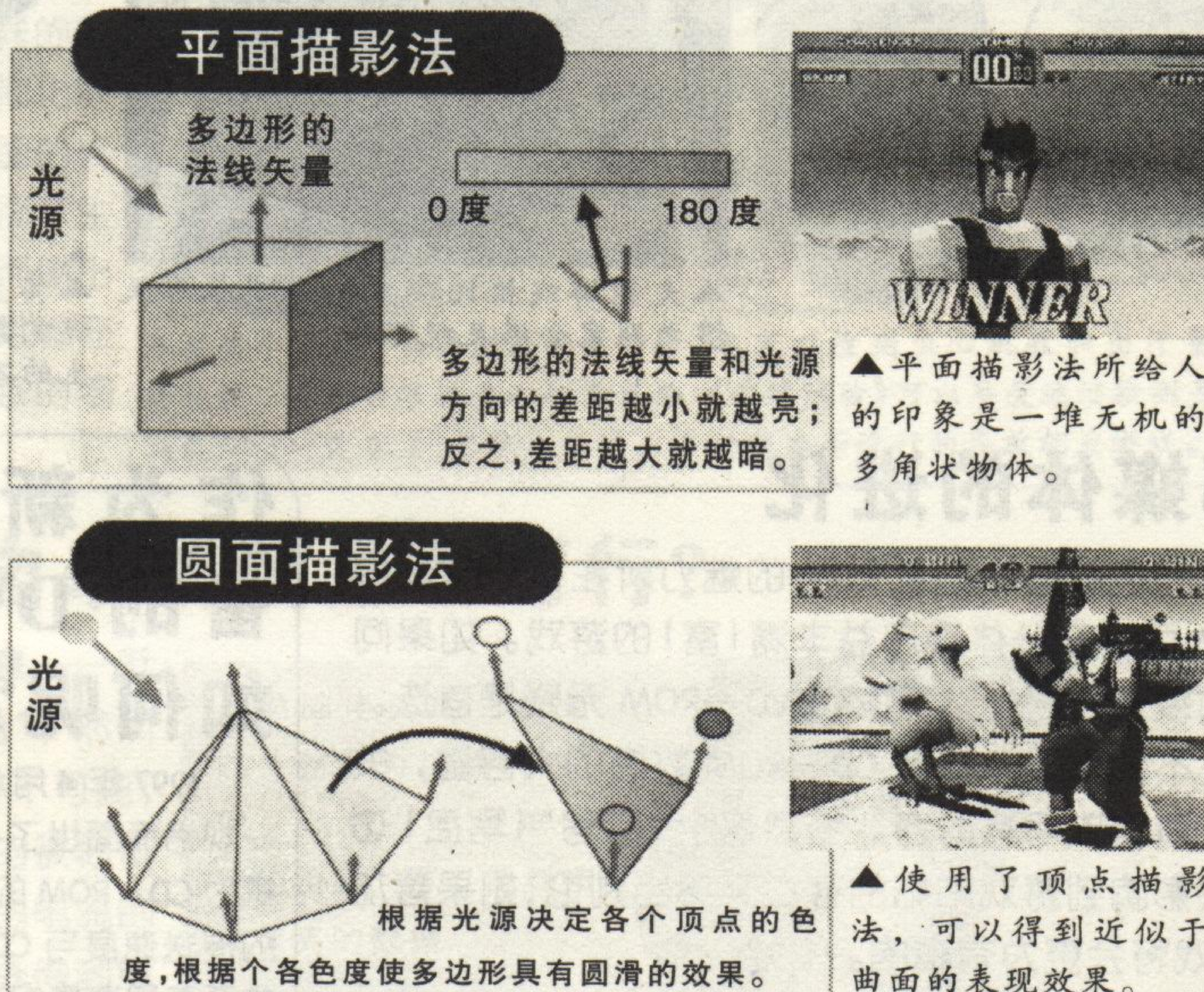


▲远处的物体要模糊是空气远近法中基本的一条。

描影法(SHADING)

考虑到光线的因素而对描画多边形的必要处理称为"描影法"(也称"遮光法")在描影法中还有以下分类：以多边形为单位，和光线相对的就表现为阴影的手法称平面描影法；而象曲面一样模拟出圆滑的阴影部分的方法称圆面描影法。

而 PS 等搭载的顶点描影功能是属于圆面描影法中的一种。基本原理是使光源从多边形的顶点部分射来，并从顶点向下(明暗度)呈自然顺序变化。这样就能使由平面组合而成的多边形(体)具有圆滑的曲面效果了。

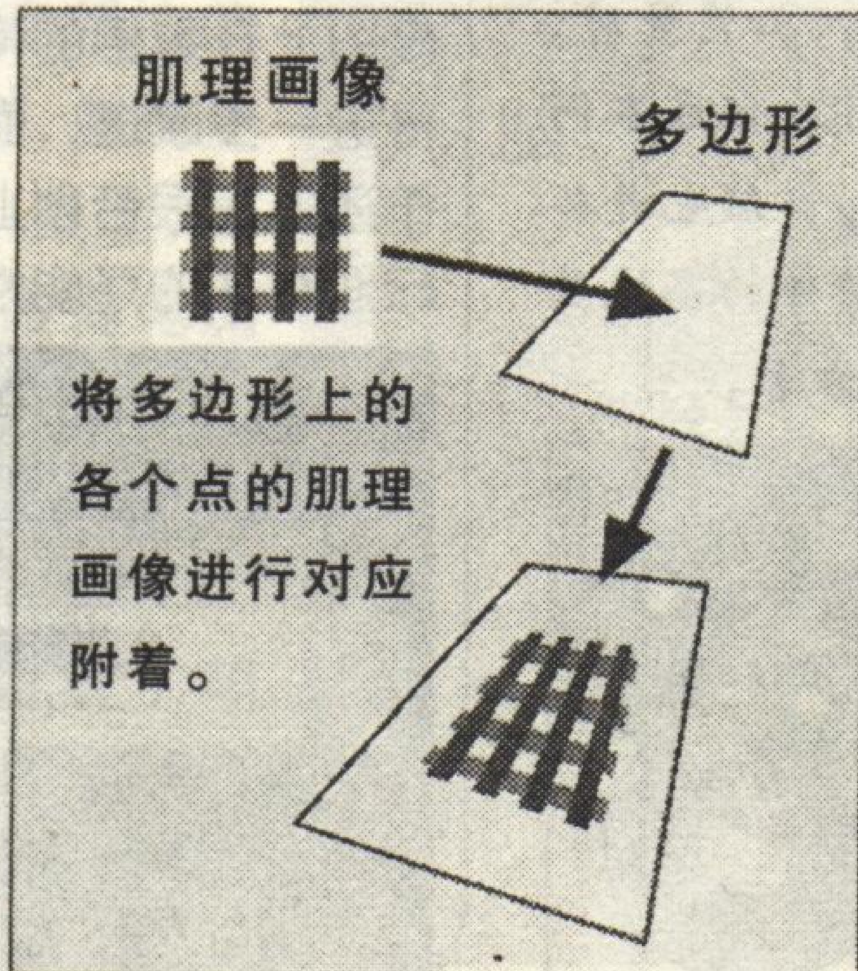


▲平面描影法所给人的印象是一堆无机的多角状物体。

▲使用了顶点描影法，可以得到近似于曲面的表现效果。

描绘(MAPPING)

描绘方法也有很多种。最为基本的是给 3D 物体以"肌理数据"，而进行的具有质感的肌理描绘法。并非只是将肌理数据附着在多边形上那么简单，为追求较高的描画精度，还要用很多的时间去进行计算。其它的描绘方法还有：将凹凸数据附着在多边形上的凹凸描绘法；颇需耗时计算的，将投影作为描绘数据而附着在多边形上的环境描绘法等等。





◀N64的硬件设备由于能流畅地对画像进行自动修补而使高品位的表现成为可能。

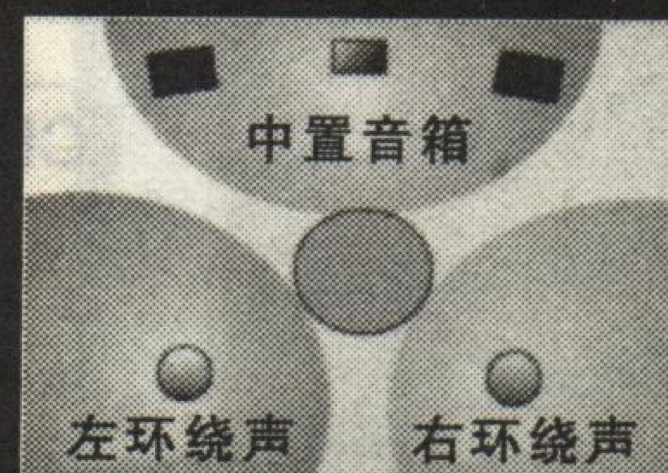
◀象这样通过附着上描绘数据的环境描绘法而表现的CG画面。

在数字化信息处理中大量神威的 DSP

DSP(Digital Singal Processor)是下至收录机上至核导弹都广泛使用的信息处理器，提到信息处理器常会令人联想到 CPU，应该说这两者在概念上有类似之处，但两者的一大差异在于 DSP 能瞬间进行大量的数据演算。现在 DSP 也被采用到了游戏主机中，在实际的游戏中，3DCG 的质材贴图及动画数据展开，声音回响效果系处理都得益于它的存在。

立体音响系统

从左右两边的音箱之中发出声响，而且左右两边的声响是不一样的，这就表现出所谓的立体声。这个技术不断地发展，使音箱的数目不断增加，为了增强声音的立体效果，在音场空间之内得到更强的气氛，电影院和剧场中都设置了环绕声系统。而目前最受瞩目的环绕声系统就是杜比数码(AC3)环绕声系统。家庭用的环绕声，由于目前可以比较低的价格实现家用，所以已经比较普遍。DVD 软件和 LD 软件就采用这些技术，并大量的贩售。在前后左右各放置效果音箱，做为陪衬的中置音箱，低音用的低音炮放在前面，这样用六个音箱就实现了家用的简单环绕声。现在，美国的 Crystal River Engineering 公司正在研制模拟能发出类似于声音达到人耳膜之前的波形的声机，来模拟立体声的全新感觉的系统，虽然现在还说不清这是否会成为主流，但音响系统技术确实在朝着 3D 化的方向发展。

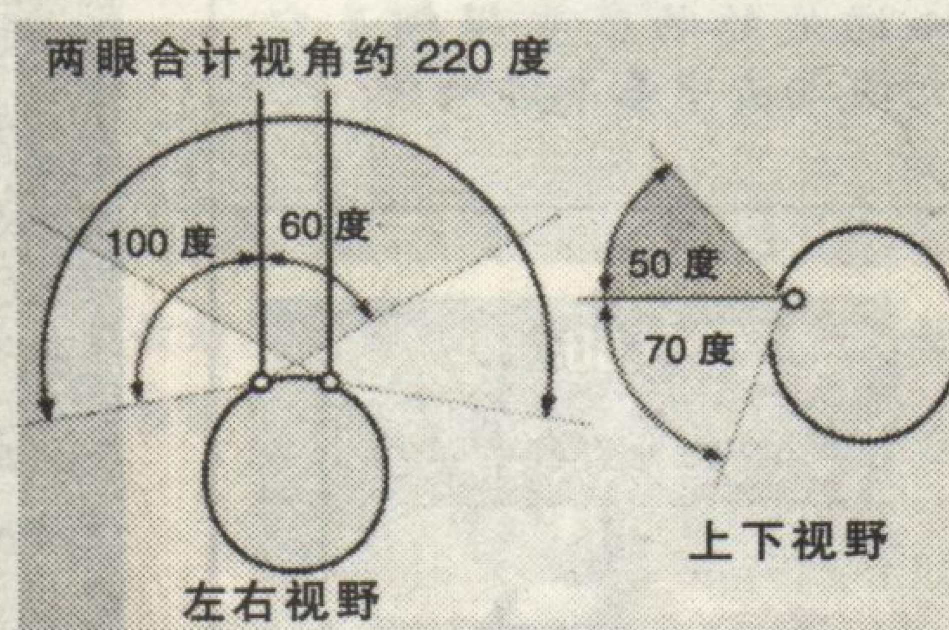


▲前后放置的音箱可以产生环绕立体声音场。

周边设置的探索

反映空间的理想的表示装置是什么

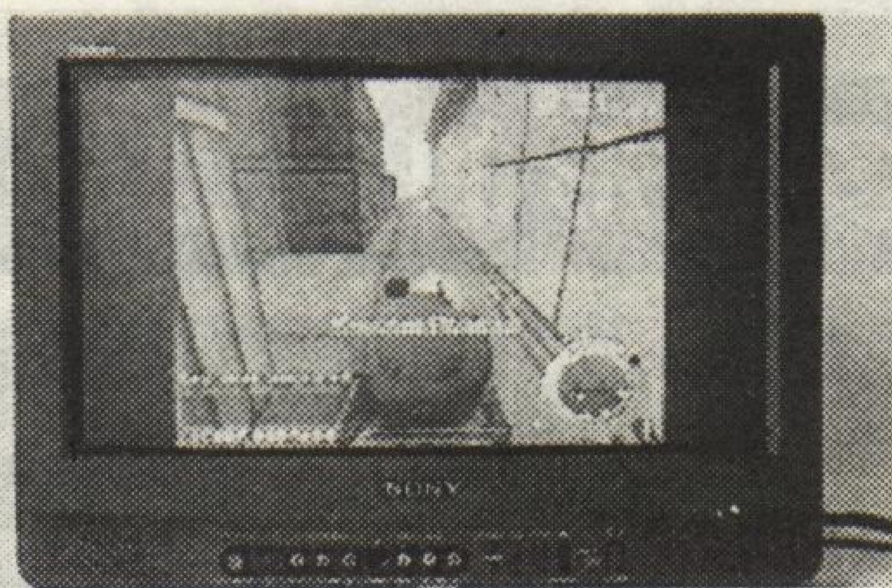
在游戏中营造 3D 空间时所产生的问题就是游戏中所能表现的视角的狭溢性。实际上人眼所看到的空间范围广阔得出人意料。只不过久而久之，习惯成自然不为所觉罢了。在赛车游戏中，当敌车紧靠身旁并驾齐驱时，多数人都会感到有些弊气吧。还有，动作游戏等当追逐逃向画面之外的敌人时，与其说是手上的反应，不如说是视线紧跟目标的结果。那么，当敌人跑出画面消失踪影时，玩家的眼中所感触到的，是现实的空间，不得不突然从正在进行的游戏中跳到另一个空间，另人不知所措，感觉有些牵强。因此，自然流畅地表示了 3D 空间的理想装置，在于除表示方法外，更要重视能够追随人的视野的表示领域。



在客厅中享受假想现实

“认为只要完全再现 3D 空间，就算是进入了在家中也能享受‘现实世界’的时代”的想法是错误的，纵然 3D 空间的表现技术可以实现，而能使人对模拟空间进行体验的装置还没有能便宜到可以买回家的程度。只是列举一下显示装置就存在着不少问题，况且只有显示装置也未必解决问题，所以大型的 3D 体验系统恐怕还是要去大型游乐场去享受了。

●宽屏电视



▲使传统的游戏画面多少变化一些的宽屏电视机，如果没有相应的游戏软件支持的话，也不会有什么特别效果。

●大型投影



▲大型游戏机比一般的游戏机有天壤之别完全满足视野角。

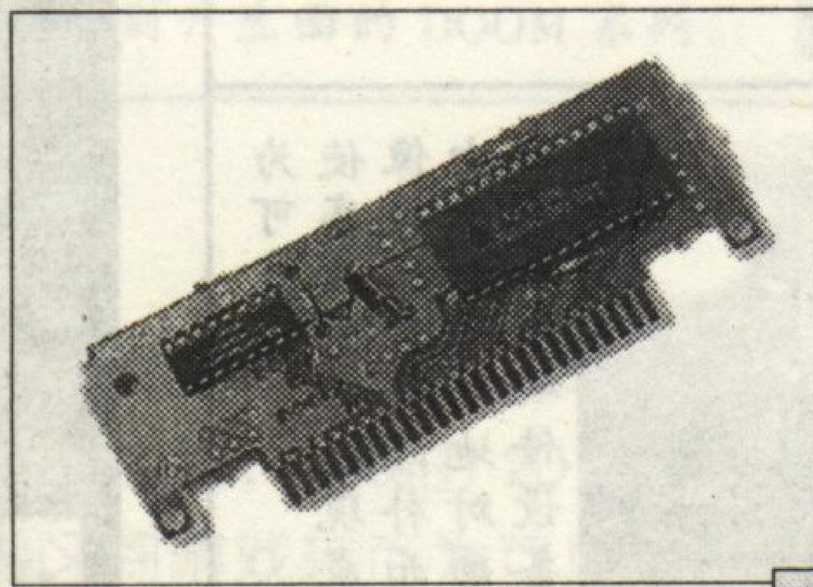
●头带显示器



▲其主旨是通过切断人眼的余光使视觉集中在游戏上，问题是装配上产生的不协调感。

外部媒体的进化

高速的存取功能仍是 ROM 的魅力所在，大容量的 CD—ROM 可以充分体现日益丰满(富)的游戏。如果问到今后的装置会是什么?那么 DVD—ROM 无疑是首选。魅力所在不仅是因为具有 CD—ROM 数倍的大容量，关键更在于可以改写其内容。当然这个“改写”(写盘)功能会不会影响到游戏市场的存亡又另当别论，如果善加利用，游戏将会更为有趣的。



卡式 ROM

生产造价高，工艺费时，虽然可以大容量化，但成本问题一时无法解决，当然也并非一无是处，就其硬件的高速反应方面尚无出其右者。

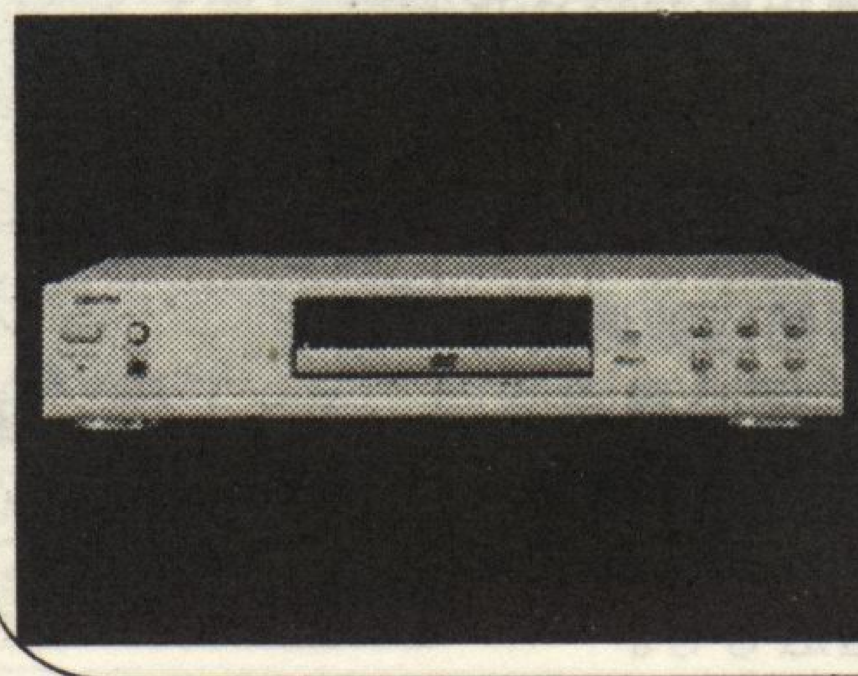
CD－ROM

因为具有大容量功能并且造价低廉已成为游戏的标准外部装置，原本是作为音乐用而开发出来的，所以它的数据传送速度难以提高，是它唯一的瑕庇。



作为新世代媒体装备的 DVD－RAM 又如何呢?

1997 年 4 月众望所归的 DVD－RAM 终于统一规格而面世了，其容量为单面 2.6G BYTE(大概为 CD－ROM 的 4 倍)正反两面为 5.2GB。数据的传送速度与 CD－ROM 相比，由于是 RAM 的关系存取速度约比 CD－ROM 慢 1.6 倍。当然是可以自由改写数据内容的。只是考虑到记录密度的上升数据的传送以及存取速度的提高须有得进一步改进，而且现在 DVD－video 的普及工作还处在艰苦创业时代，作为次世代游戏机的标准载体的可能性并不大。



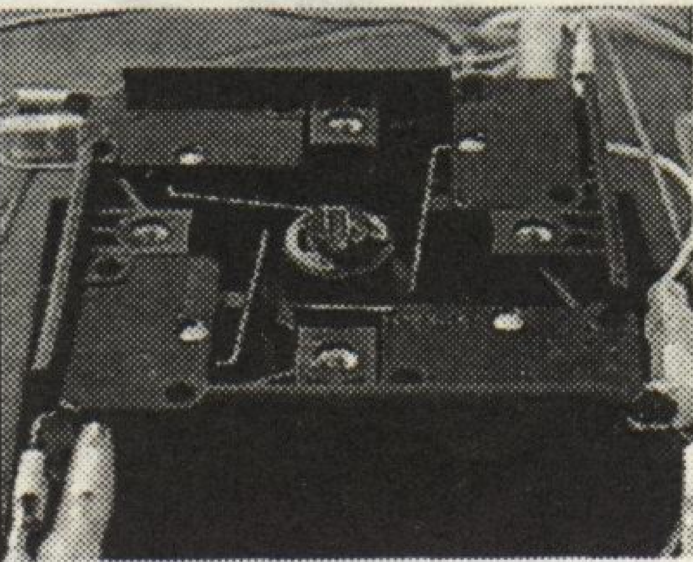
▲作为次世代装置而被期待的 DVD 终于渐渐走向实用。而这并不意味着在几年后登场的游戏机中不会继续使用 CD－ROM 了。

输入装置的基本构造及展望

随着游戏画面的日益精美，今后游戏机的输入装置是否也将不断进化呢，就拿迄今为止最先进的N64来说，也不过刚进入数字输入和模拟输入并存的时代，如果将一切有关技术都合成在一起，估计也不会有什么戏剧性变化。夸张地说，输入装置的多样化甚至可以达到可与游戏节目种类相匹敌的地步，但是从实用角度来考虑，现行的装置不会有什么大的变化了。

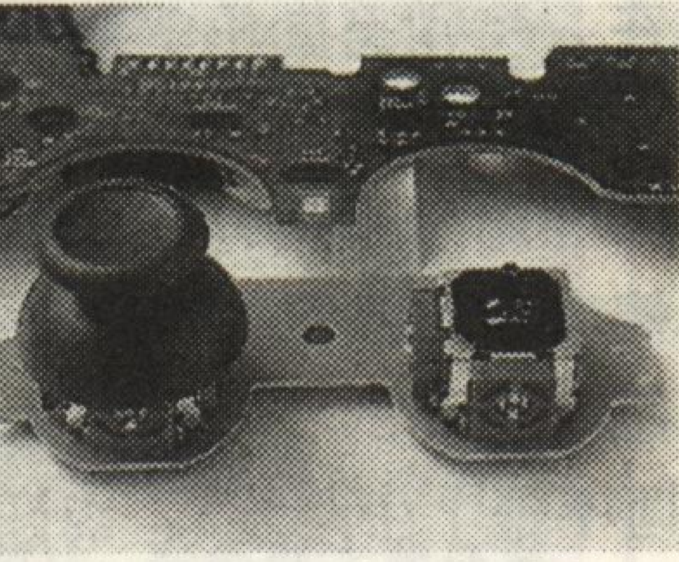
所以虽然游戏节目不计其数而且不断推陈出新，而当前的几种输入装置似乎已成定局了。

街机摇杆



▲根据开关的ON·OFF，而明确其操作状态，现在已成为游戏时标准输入装置了。

振动手柄



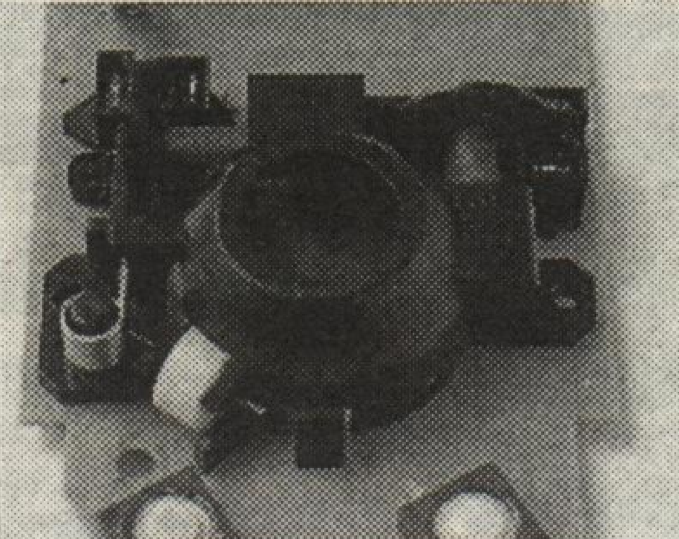
▲将可变抵抗装入操作部分，可通过电流来进行控制，虽然形状不同，但振动装置与手柄的原理是一样的。

光线枪



▲通过计算枪口射出红外线和显像管的电子束的交点而输入位置，不能和投影装置和液晶显示装置一起使用。

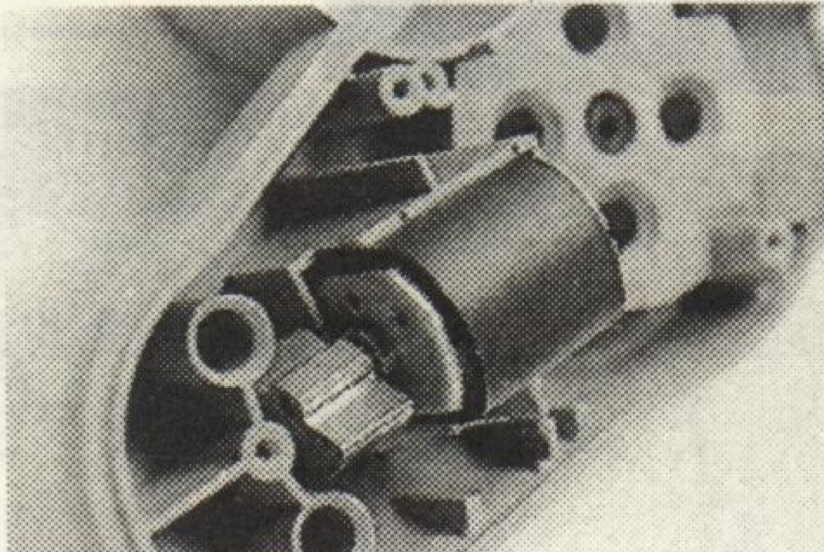
鼠标



▲为GUI(GRAPHICAL USER INTERFACE，图形用户界面)使用而开发的设备，可以检知内部圆球的转动速度而输入移动速度

数据输出(入)多样化的优点

游戏的输出和输入功能一旦得到增强，会出现什么样的效果呢？首先游戏的输入多样化的不断实现，使游戏玩家方面的判断标准也会随之增加，从而产生机动性更强的游戏体系。而输出的数据越多样越能另使用者在游戏中体验到更具现实感的感官刺激。



▲搭载于振动手柄的刺激触觉的振动机能。其原理根据重心的滑移给马达加以一定重力，而使之转动。

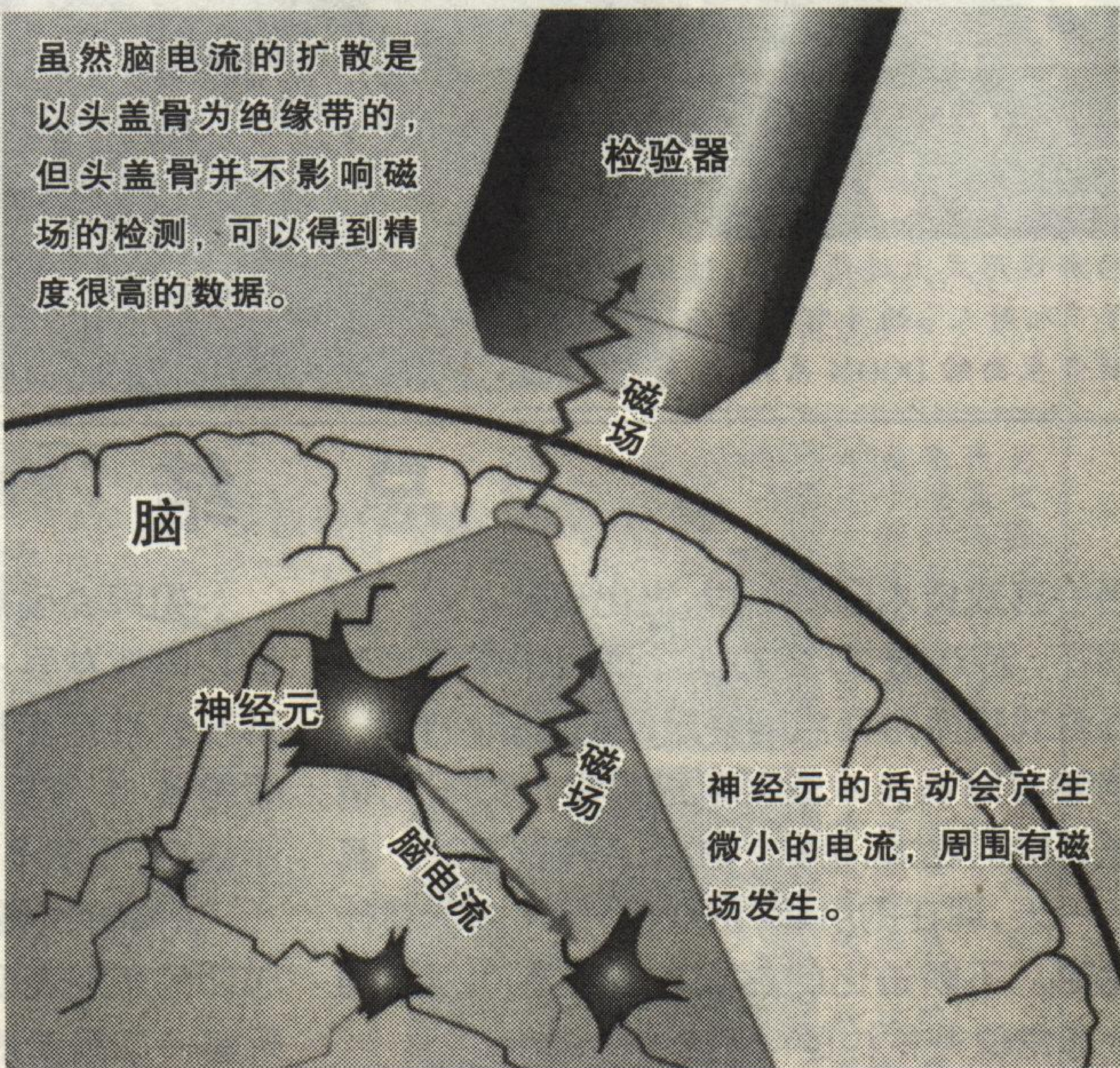


▲可以检测出心跳数和出汗量的《心跳试验》可以享受通过检测身体的状态而进行的各款相应游戏。

人脑反馈的自动机制是否可行?

从人脑直接反馈信息——听起来好象是SF的“梦物语”，然而已从理论上说也并非完全不可能，人类活动身体时，由脑部的被称作“神经元”的细胞(以微弱的电流的形式)发出动作命令，命令传到肌肉而使身体产生动作。就是说，如果能使控制身体某个特定部位的神经元产生意识性的反应，就能使这个特定部位产生活动。反之，如果能了解神经元发出的微弱电流所产生的磁场是从脑的哪个部位产生的，就能掌握被实验者的行动甚至意识活动了。

虽然这一技术距离实际应用还有相当大的差距，但是一旦被实现，就一定会产生进行输出(入)的终极装置。



对下一代PS的大胆预测

●CPU会是什么级别的呢?

相当于计算机头脑的更是CPU了，让我们先回过头看看现在的游戏机中搭载的CPU：PS、N64搭载的都是MIPS公司的RISC信息处理器R系列，两者分别是32位信息处理器R3000(33.86MHz)和64位信息处理器R4000(93.75MHz)，PS采用的R3000是在约十年前设计的，因此下一代的PS不太可能采用，如果仍与MIPS合作的话，较N64的R4000高一档次的R4400是比较现实的候补。把R4400同R3000作一个简单比较的话，R4400是后者总体性能的6～7倍。虽然以现在R4400的价格足以买下一台PS，但这种价格因素是不确定的。因为游戏厂商和集成电路厂商之间的关系可以说都是非同一般，比如从PS诞生的1994年到N64推出的1996年这两年间，MIPS的集成电路销售量从170万块升至1920万块，也就是实现了10倍以上的增长。再想想薄利多销的道理，集成电路厂商把最新的集成电路用低价卖成游戏厂商也就成了理所当然的事。

●其它方面呢?

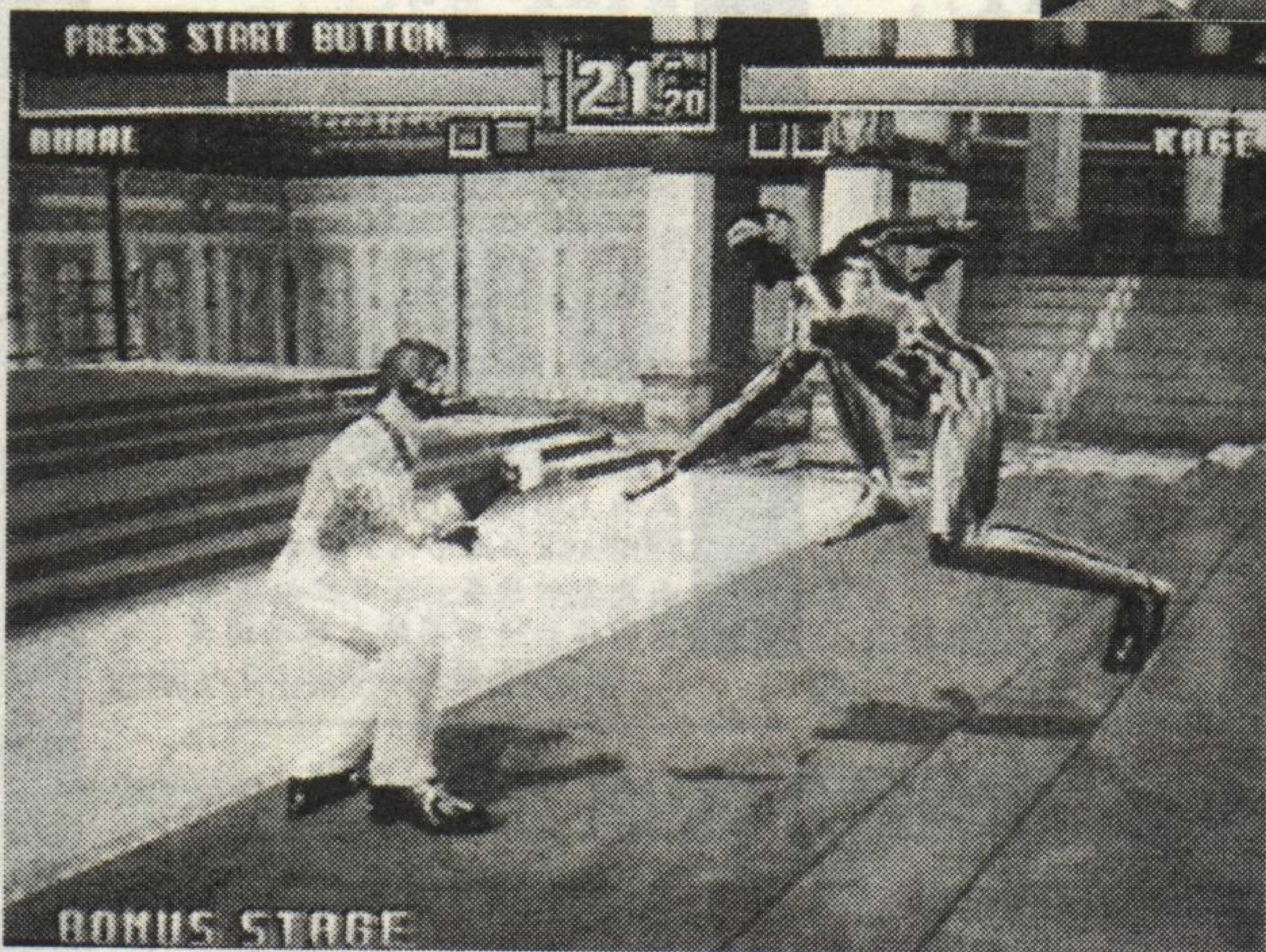
如果SONY真有决心采用DVD的话，相信它的新主机就一定能较其它厂商更早采用DVD ROM驱动器。由于各厂商相比把游戏视为单纯的“视频游戏专用机”，更愿意把它看作“多媒体播放工具”。

因此附带DVD播放机能也是很有可能的，其次，新主机的内存应该会大为扩张吧！相比PS诞生时内存条的价格，现在的价格还不到那时的1/5，简单设想一下的话，新主机的内存应该是现在的4.5倍左右。

技术的先见之明是……

高级 CG 技术

现在，特别是街机的最新基板上常常可以看到在几年前令人意想不到的精美画面。而这些画面如今却只有在大型游戏中心才能得到尽情享受。能否突破这种限制，问题关键在于其画面制作的成本将会有多大程度的下降（这可不是个小问题）。也许不过是个时间的问题，将来在所有的家庭一定都能享受同样的影像画面。



▲世嘉最新基板 MODEL 3 的华丽画面。所有的，比这更好的影像可以说将来都十分有可能在家中享受。



▲CG 影像的即时处理技术也十分重要，我们期待着具完美空间体现的新游戏的登场。

网络技术

在街机中对战型游戏已成气候。而随着近年来飞速发展的因特网而产生的网络游戏也粉墨登场。如今，"人对人"的丰富多彩的斗智游戏也渐渐能够随处可玩了。本来，"与人斗"还是比"与机斗"更为热门，更为有趣的。这个潮流，必然会随着网络技术完善和情报传送的发展而飞速地壮大起来，如果这样的话，以"对人战"为前提，将产生出与迄今为止后截然不同的方法论必然会有新型游戏出现江湖。



▼网络游戏的各种要素在不断完善。

▲基本的游戏形式太过简单了，随着加入了"人对人"的斗智因素而使游戏别开生面的 DOOM 系列。

总　结

当今游戏技术日新月异，进化迅猛。

现在，游戏由 2D 变为 3D，而且由单体硬件的区间游戏转而为可用网络进行的全球性游戏，特别是随着网各技术的不断进化以及数字化情报传送功能的壮大，将会产生什么样的游戏。真有那么一天，现在的所谓"游戏机"又将会扮演什么角色呢。不断进化的游戏事业将走向何方确是一个非常值得探讨的问题。

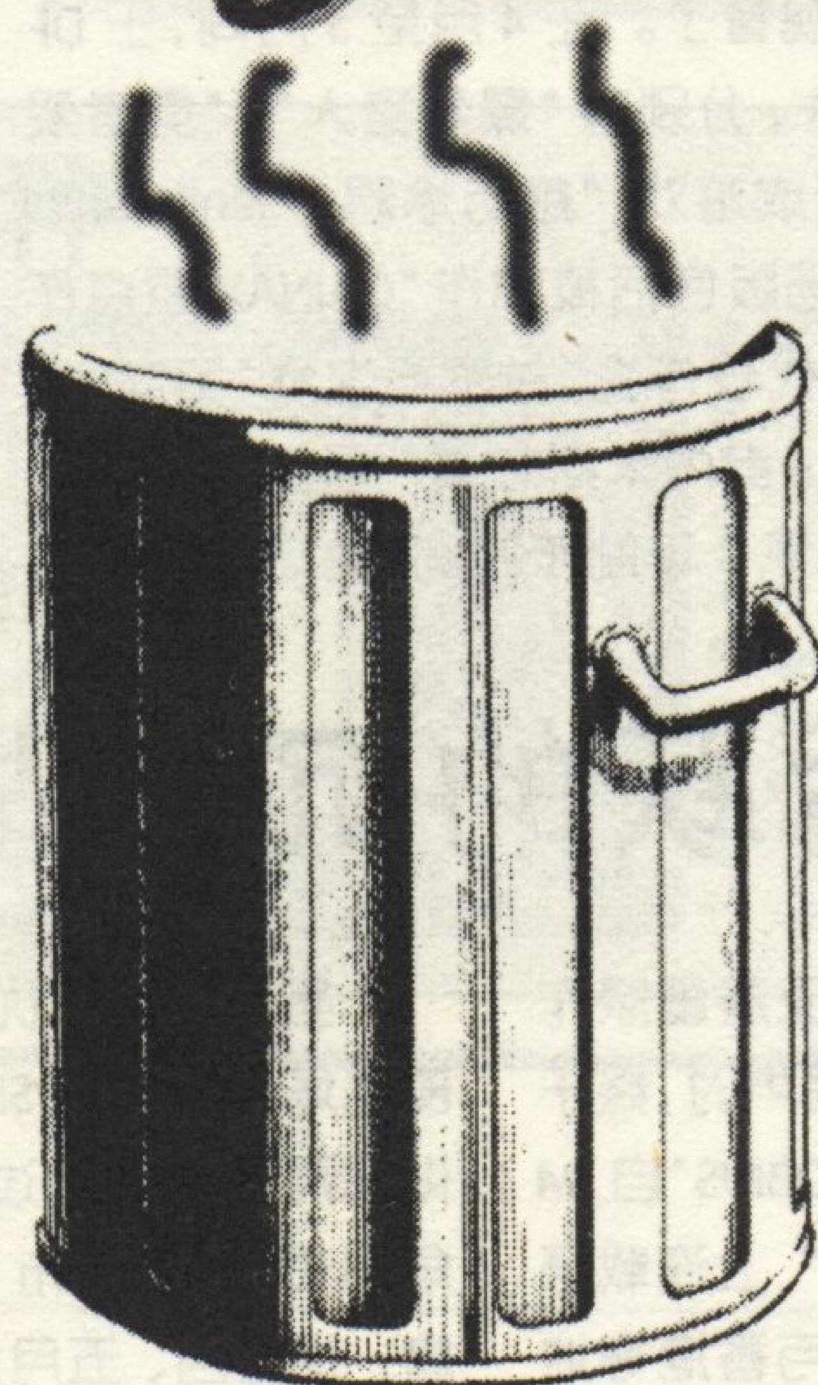
如果说硬件技术和由此产生的软件技术能够均衡地发展才是理想状况的话，那么有人认为现在软件方面相比之下的确是慢了一拍。可是眼看着 3D 空间技术的普及，以及其方法论的逐步确立，不能不说游戏软件的进步也是不小的。

所谓的"慢了一拍"也许只不过是一种过于心切的悲观表现，不管怎么说最大的愿望莫过于玩遍一切最新最好的游戏了。

漫畫、動畫、游戲垃圾收容站

三栖人之 98 增刊特別版

漫畫
動畫
游戲
垃圾收容站



X.Y.M 作品

三栖人之 98 增刊特別版

漫畫、動畫、游戲垃圾收容站

98 年进入 DIREC TV 的话……

DIREC TV 是由美国创办的世界性卫星电视放送网。由 94 年成立之后，至今为止，已有世界各国将近二百个频道的电视节目在二十四小时滚动播出。98 年开始，由于日本电视放送台的加入，动画迷们可以从 DIREC TV 中收看到丰富多彩的日本动画片。包括许多经典的动画剧场版，也一样可以在家中观看了。在 4月至 5月间，于 DIREC TV 中首批播放的 TV 版动画片，分别有“爆烈猎人”、“勇者爱克斯凯撒”以及由 NEC 的恋爱育成游戏“感伤涂鸦（Sentimental Graffiti）”改编成的电视动画。剧场版包括被称作“GAINAX 原点作品”（GAINAX 是动画制作公司名，代表作有“兰宝石之谜”与“新世纪 EVAGELION”）的“王立宇宙军 · 奥内米斯之翼”与由大克友洋构想了 5 年、耗资 8 亿日元、花费了 3 年制作时间，集结了日本动画技术结晶的“MEMORIES”（包括“她的回忆”、“最臭兵器”与“大炮的街”三部曲形成的剧场版）。

关于 DIREC TV 的其它具体资料，可以由到网址 http://www.directv. co.jp/中察看。然而，国内的动画迷，什么时候才可以看到这些动画片呢……

▲这就是大家都十分熟悉的《兰宝石之谜》呀！

再度活跃的沉默战队

由角川书店发行、麻宫骑亚漫画原作的“SILENT MOBIUS”在连载接近尾声时，终于推出了 TV 版的动画。“SILENT MOBIUS”自 94 于富士见书店的月刊“DRAGON”上连载至今，共出版了九本单行本，台湾与香港等地区的出版物译作“魔法阵都市”。这部以“对妖魔特殊部队”为题材的漫画，可以说是近几年来麻宫骑亚多部作品的重心部分。连载以来也一直受到读者的好评，成为了月刊“DRAGON”的招牌连载之一。首次动画化，是九一年开始的二部剧场版，由角川书店投入了相当大的制作资金与力量。虽然后期的工作差不多都是发往韩国加工完成的，但在质量上依然十分优良，是该年度角川书店用于抢占市场的三部力作（另二部作品是“阿鲁斯朗战记”系列与“风之大陆”）中制作最为精良的一部。

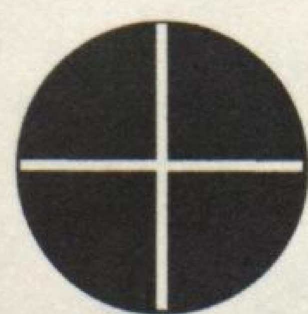
虽然获得了优秀的成绩，但从那两部剧场版之后，“SILENT MOBIUS”的动画化却再也未进行过。直至今年的四月，角川书店才公布了其 TV 版放映的消息，并在四、五月角川所有的相关杂志上作了大规模的宣传。那么沉默了六年之久的这支特殊部队的再度复出，究竟又如何呢？

AMPを組織した！

私は……



▶麻宫骑亚原作、98年 TV 动画化的《沉默战队》中与妖魔对抗的七位特殊能力者。

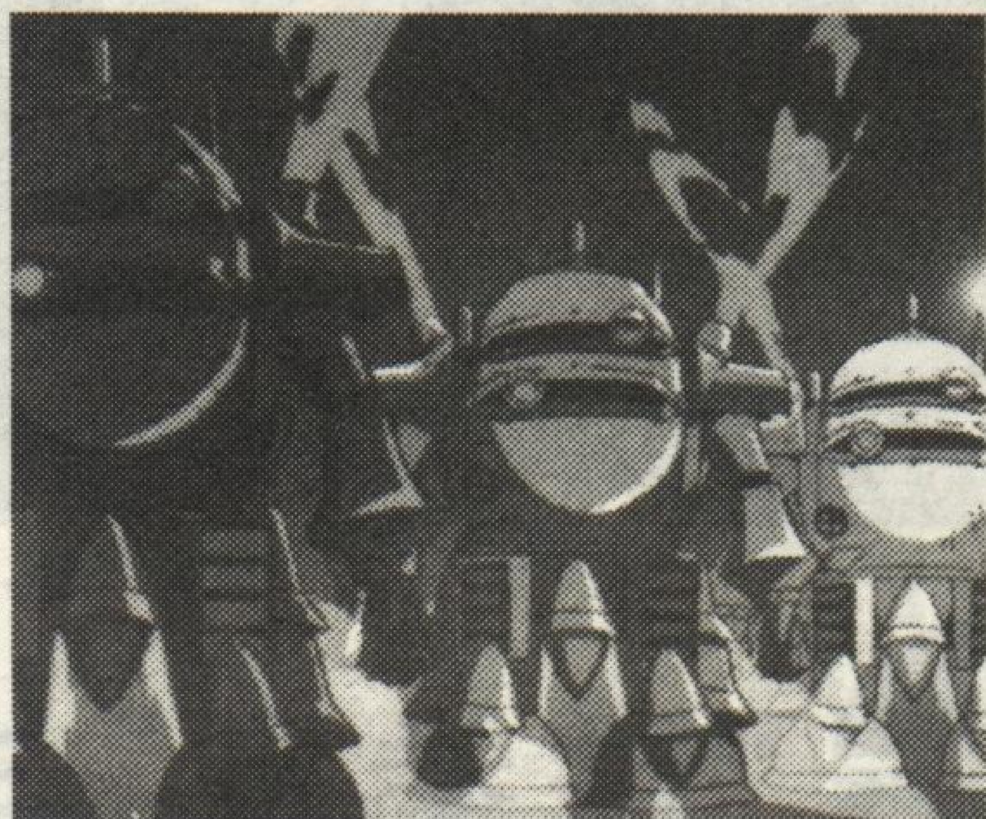


樱大战～樱华绚烂～第三幕发卖中

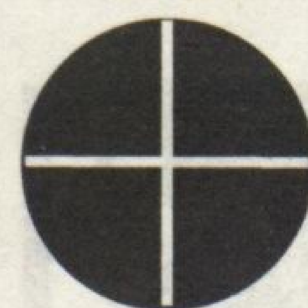




由土星的育成战略游戏——"樱大战"所改编而成的动画 OVA——"樱华绚烂"的第三幕在 5 月 25 日发行，片长为 30 分钟，描述了花组的成员使用光武的首次战斗。单从制作质量而言，OVA 版远远不如游戏中动画来的精良，片中人物动作生硬，造型偏离等情况严重，想必无法在年末的评比中获得好的成绩了。



◀第三幕剧照：光武首次出击。



"万能文化猫娘"OVA 续篇"DASH！"发卖中！

自去年末，高田裕三原作的"万能文化猫娘"在角川书店的漫画月刊"少年 A"重新连载之后，原 OVA 版的续作也同样在紧锣密鼓地制作中。并于今年四月中旬发行，比起在年来已有成长的夏目龙之介与猫娘将再度为大家奉献上轻松的喜剧。



▲由高田裕三和"万猫 DASH！制作委员会"共同"开发"的原画。



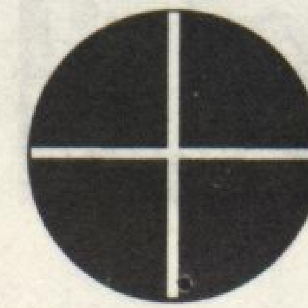
四月，美树本晴彦的工作是？

"正忙着给将要在年底发行的一些 GAME 做人物设计，"MACROSS 7 TRASH"还要在"少年 A"上继续连载。对了"木偶世代"的第五本单行本，也快要完成了。"





◀◀曾经被改编为 PS 版游戏的美树本晴彦原作的优秀作品《惑星强袭》。



PS 版"封神演义"的造型设定是？



冈崎武士！



◀故事的主角——太公望（姜子牙？）。

▼威风八面的二郎神杨戬。





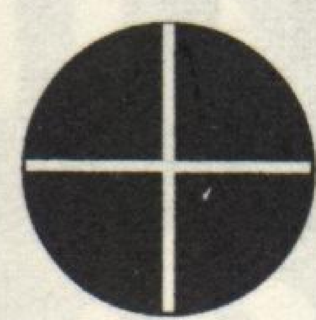
恐怖的"地狱先生"!?



从TV版到电影(OVA)版的"进化"



"地狱先生"的OVA,将由TV版的原班制作人马去完成,据他们说,这次的会比以往都更为恐怖……



"铁拳Ⅲ"与"五星物语"的关系是……



永野护自给"VR Ⅱ"画插图之后,又加入"铁拳Ⅲ"的制作阵营。这次不但可以看到由永野护设计的"铁拳Ⅲ"的最终隐藏角色安娜,而且在他个人连载的漫画"五星物语"中也…

◀▶作为PS版《铁拳3》隐藏角色的安娜,身高163cm,体重49kg,精通骨法、合气道及暗杀格斗术。





水手服流行于太正十四年?



在"樱大战Ⅱ"的某一话中,在事务局向由里与霞打听情报时,可以得知时下的学校,开始流行将女学生的校服设计成水手服的款式。如果真是那样的话,那么至今仍盛行于日本的女学生水手服就是源自于太正十四年了。



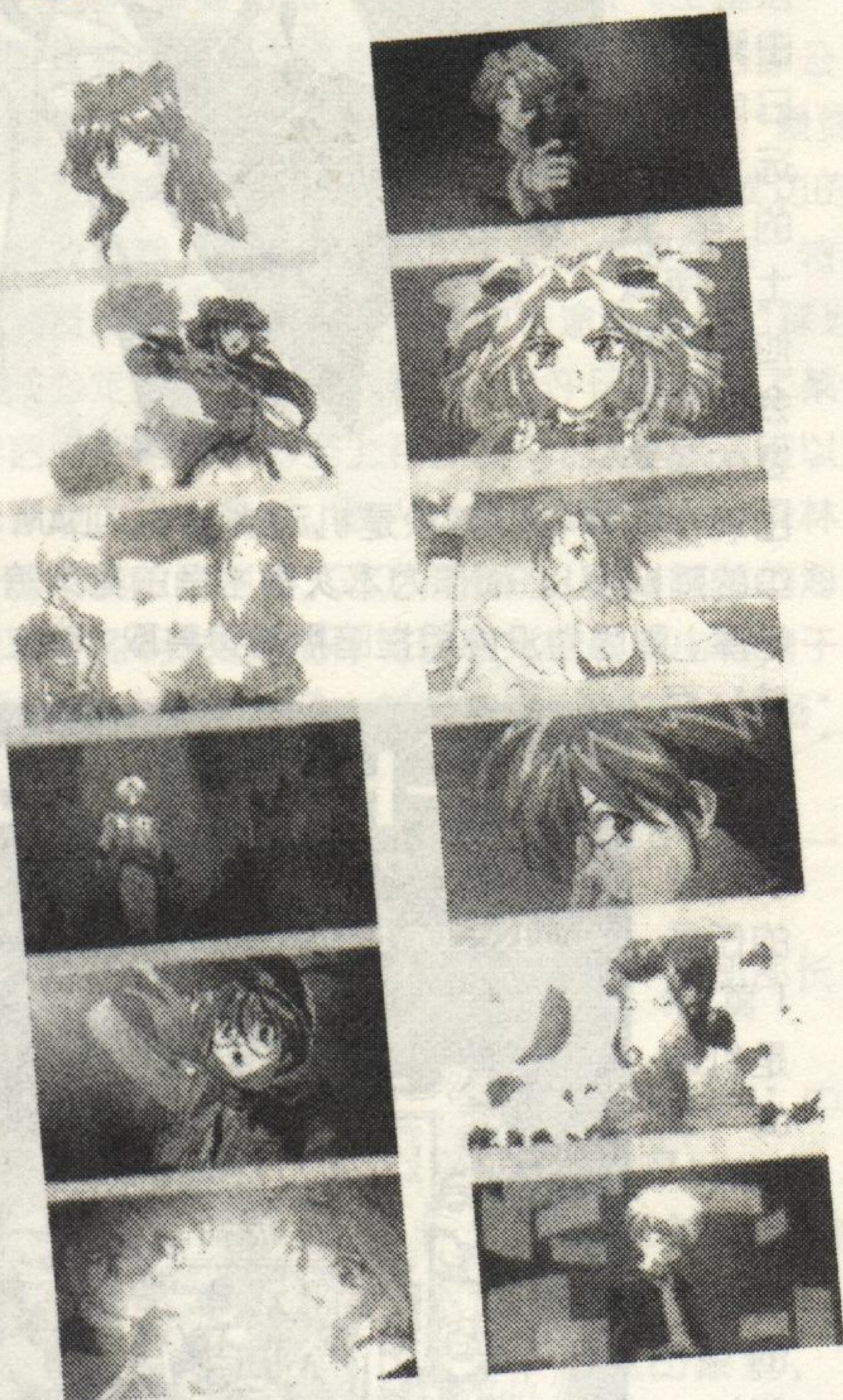
▲哇,谜般人物?



◀真版水手服,来一件吧!



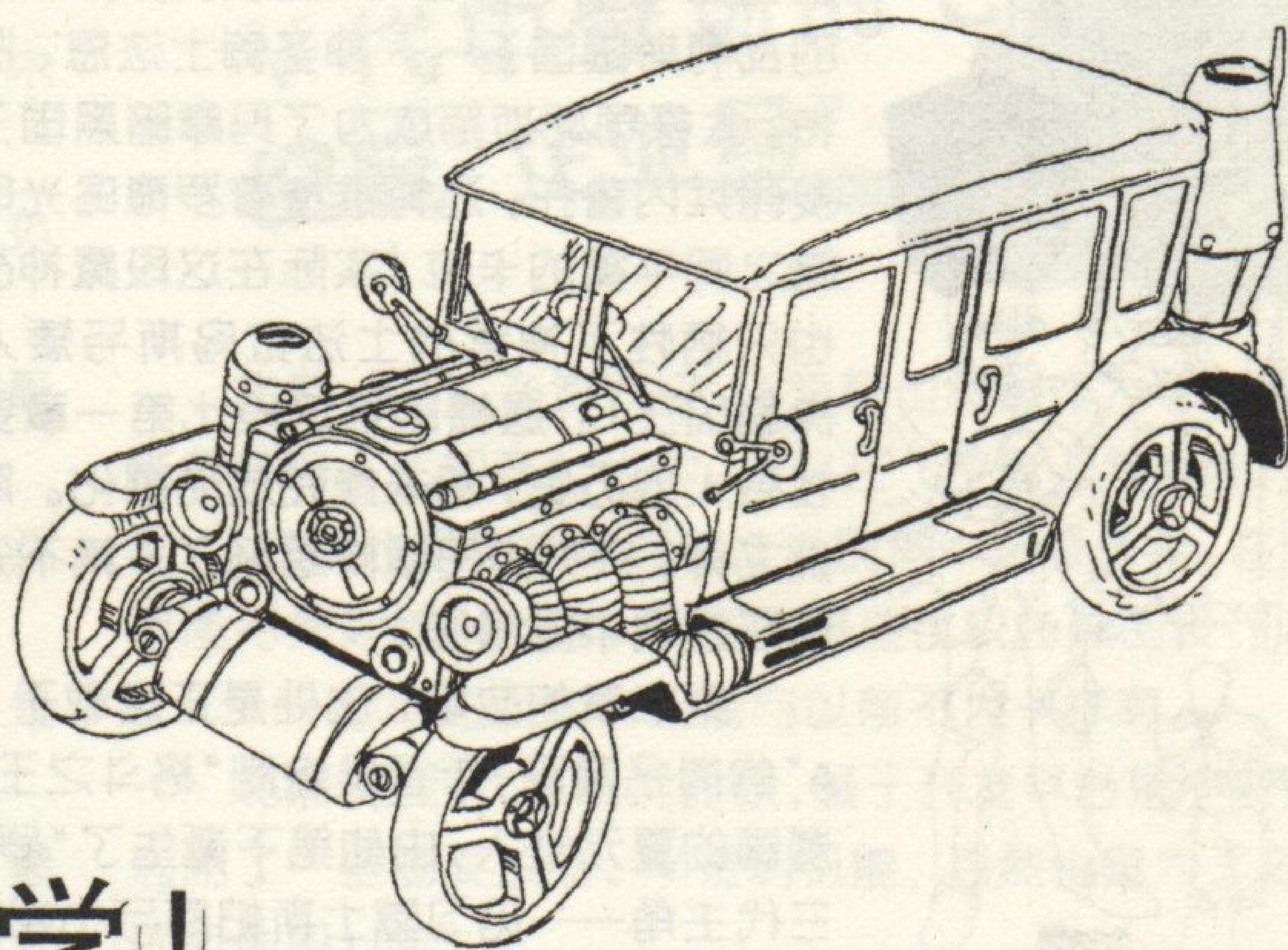
蒸气时代人们的理想是?





同样是在"樱大战Ⅱ"中,霞给大神念的帝都新闻报中有一篇关于未来探访的文章中写道:

在不久的未来,帝都的每一户居民,都会有一辆蒸气汽车,一部蒸气电话……

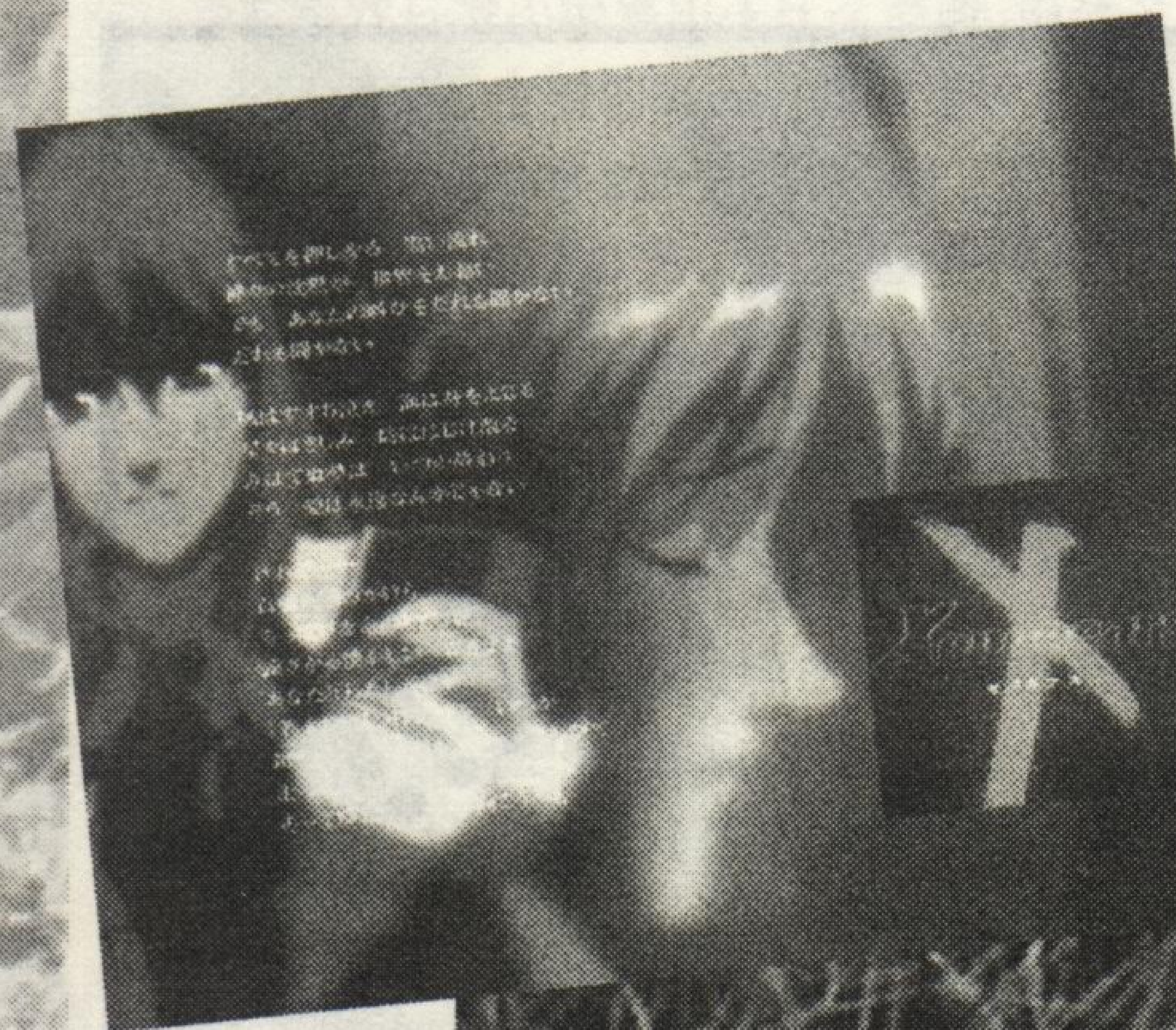


◀《樱大战2》中最新式的蒸气汽车「ケ型」很酷吧。



非美女不可入学!

从"超时空要塞 MACROSS","GIRL FORCE"与"异度装甲"等许多动画片或游戏中关于舰桥中操作员的配置中不难看出,在近未来的军事院校对女生的入学要求中会追加"非美女不可入学"的项目。



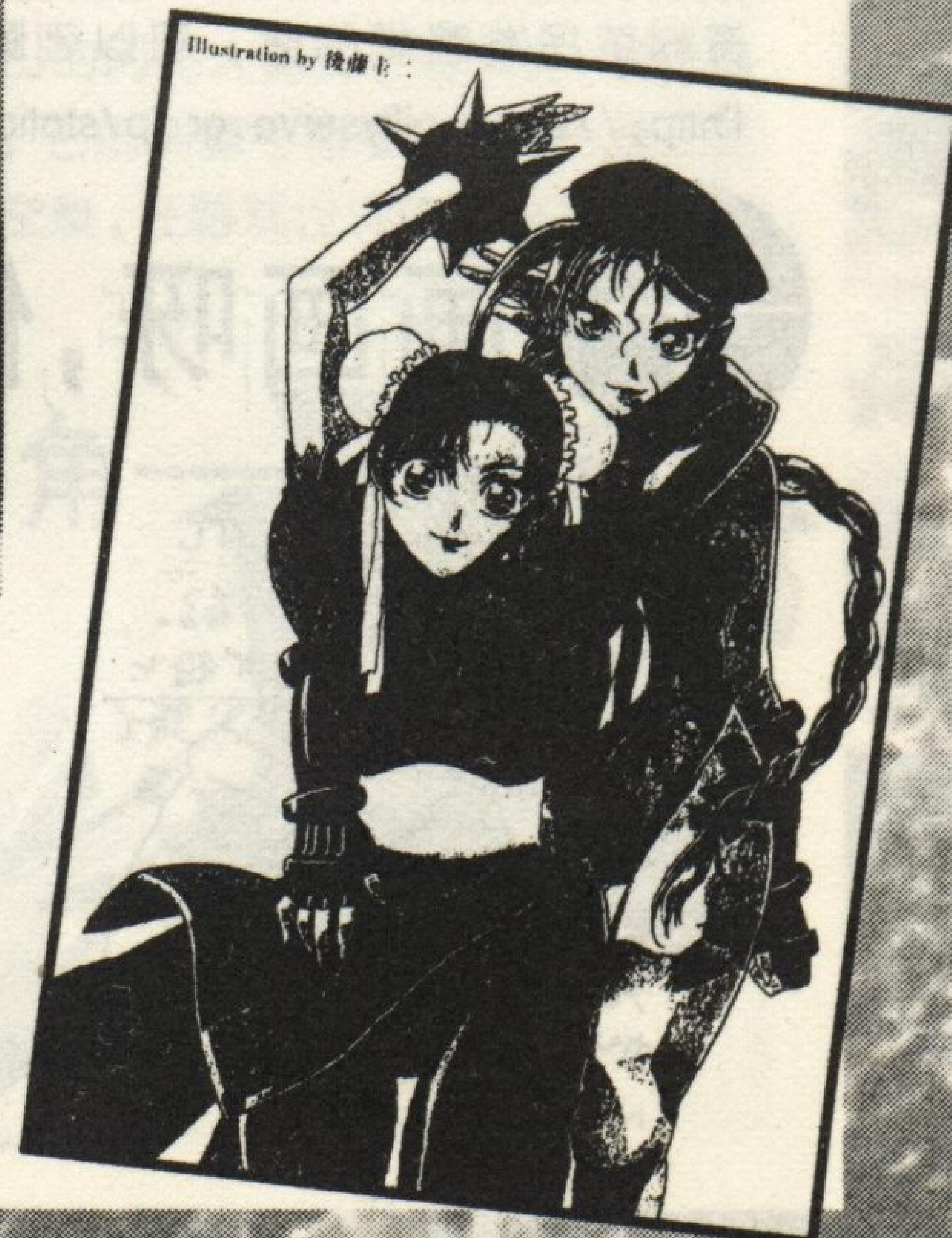


◀看看《异度装甲》和《MACROSS》中的 GIRL 是否属于 BEAUTY 呢?



后藤圭二版的街霸漫画

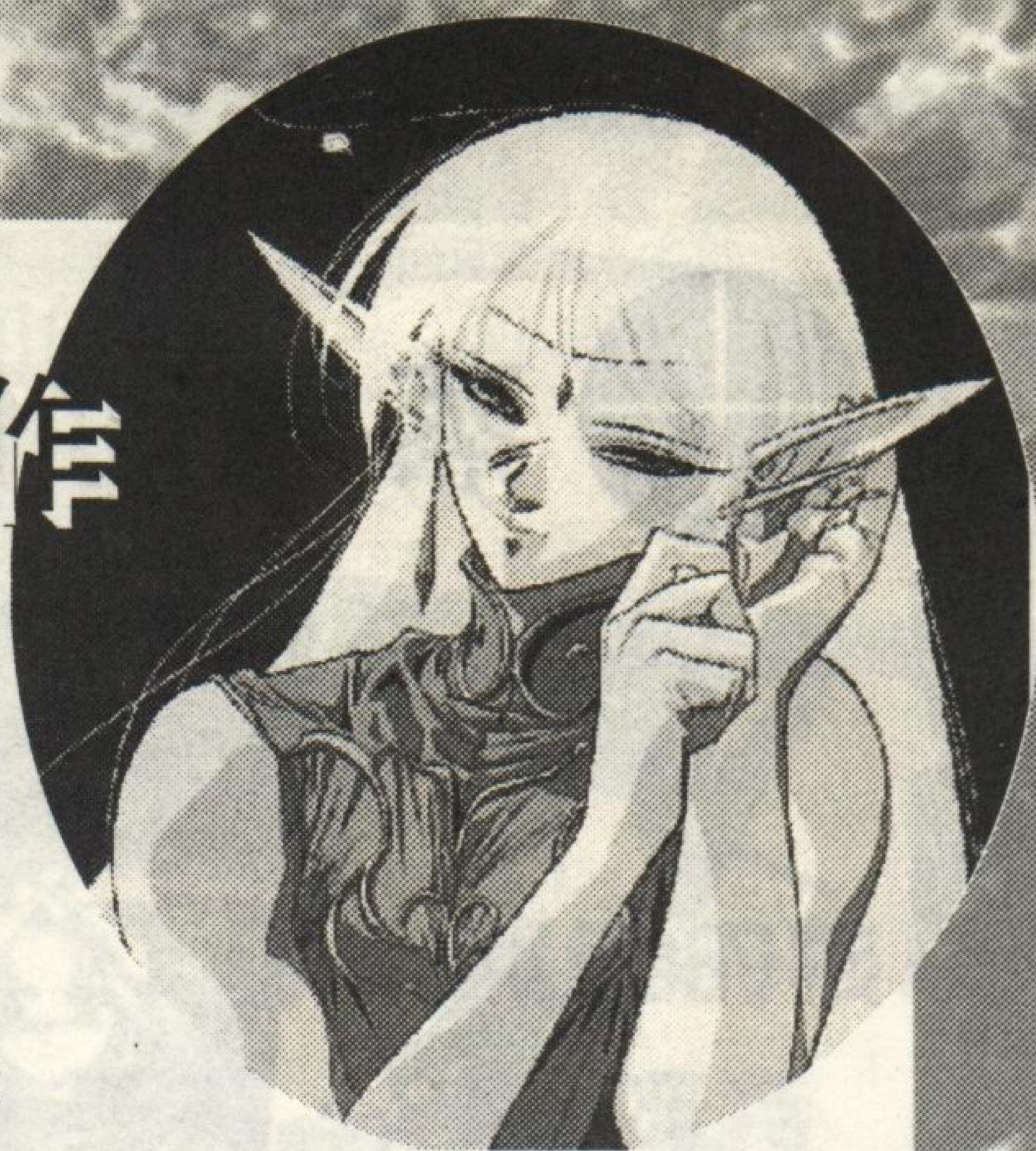
没想到后藤圭二在担任那么多的动画片的角色设定工作之后,还有空闲出来画漫画。说实在的,笔者感到,还是"爆烈猎人"更适合于他的作画风格。

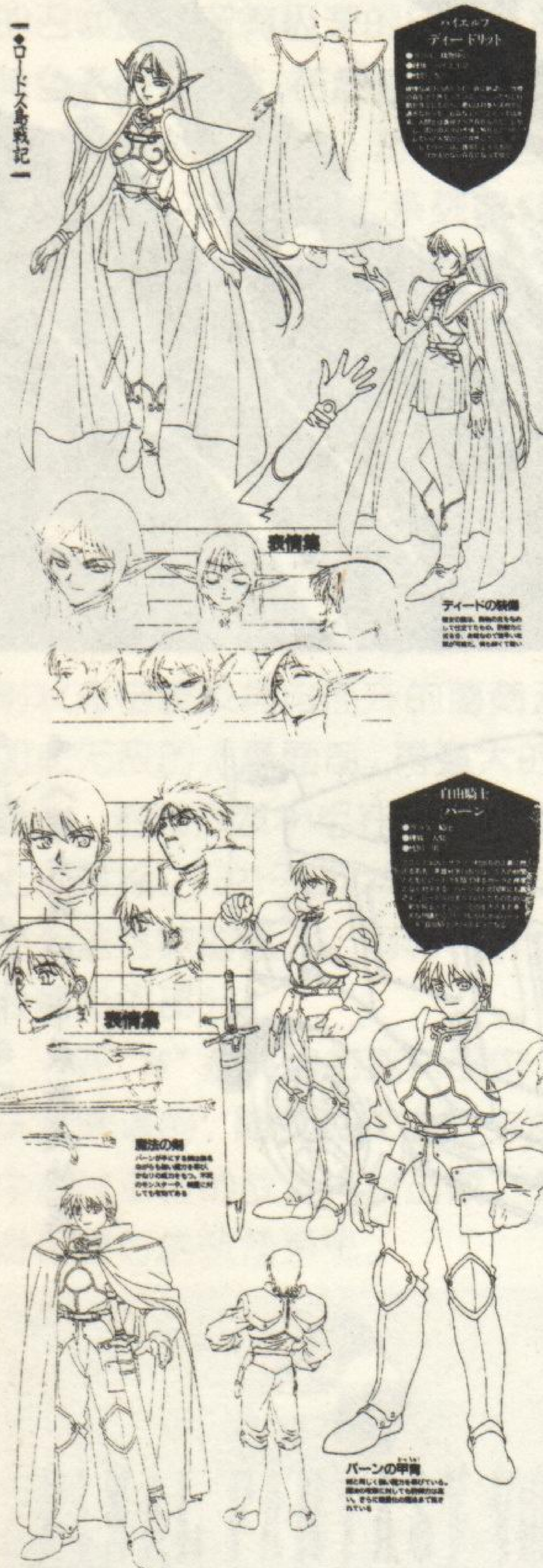


▶春丽&嘉米,一对巾帼英雄。



罗德岛战记——以前的名作

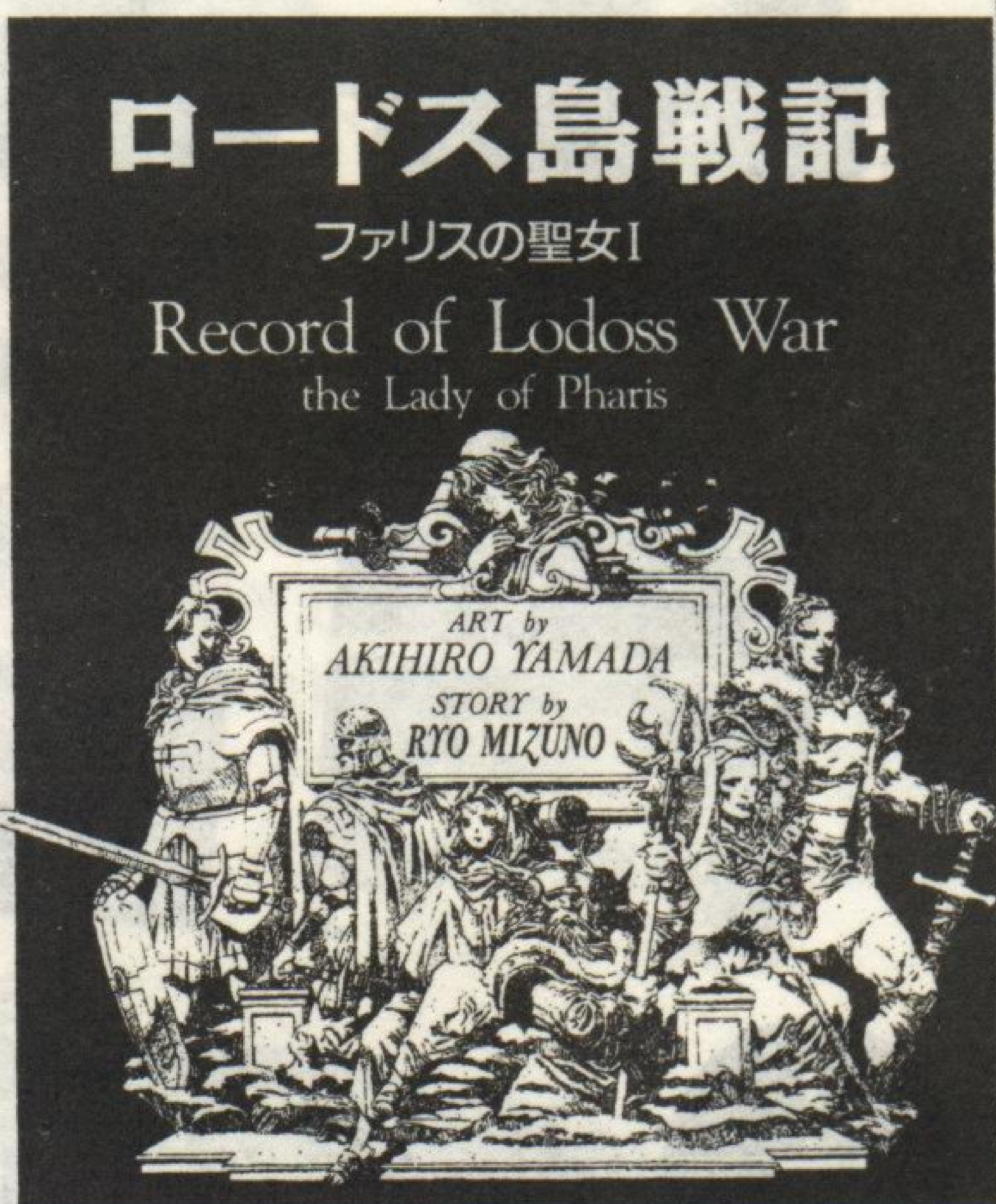


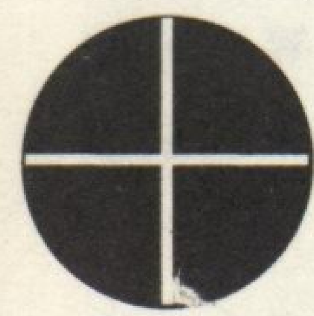


“罗德岛战记”在国内放映时，是以TV版的形式分为十三集播出的。实际上90年制作的这部作品，其本身是以OVA形式发售的。而今年制作的“罗德岛战记——英雄骑士传”才是真正的TV版动画。

了解“罗德岛战记”的人一定知道这部作品中的两个历史阶段与两批个性分明的角色。原先的动画OVA以自由骑士白与精灵迪度为主人公，成为“罗”系列故事的第一章。第二章是以水野良的小说的第一至第二卷为主题，描写了白与迪度的上一代、与黑暗抗争的七位英雄的历史。当然，这七位主人公也包括了在白与迪度的故事中也出现的瓦利斯国国王——神圣骑士法恩、贤者沃特、大祭司妮斯与成为了玛摩暗黑国王的赤发佣兵内鲁托，还有维持着罗德岛光明与黑暗之间平衡的卡拉（实际在这段魔神战争中也只牺牲了神官战士法拉乌斯与矮人族的佛勒贝王）。遗憾的是这段比第一章更为悲壮感人的历史，却未能完成动画化。除了小说之外，只有山田章博绘制了一篇不知是否还在连载中的漫画。

第三章的故事，出处是正连载于“少年A”的同名漫画，作者是绘制“格斗之王”系列漫画的夏元雅人，由他笔下诞生了“罗”的第三代主角——见习骑士斯帕库与小妮斯，时间则是续第一章的魔神战争之后。当时，自由骑士白已成为了远近闻名的圣骑士，所以他也一样会作为重要的角色出现在故事中（就象是机动战士GUNDAM系列中的阿姆罗）。而作为本次男主角的见习骑士斯帕库，则因为没能阻拦暗黑精灵寻取“魂之水晶球”而承担起了夺回水晶球的任务（就象是机动战士GUNDAM 0083的科）。

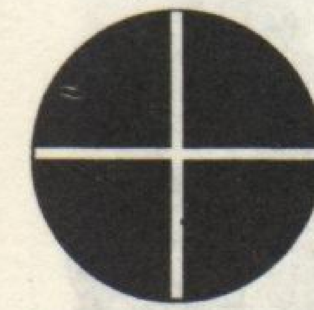




20年的GUNDAM

至1999年4月，“机动战士GUNDAM”系列已在屏幕上活跃了将近二十个年头，在高达二十周年纪念日降临前，GUNDAM的“生父”——日本曙光（sunrise）动画公司已准备开办了许多纪念性的活动。如果阁下想查阅资料或抒发感想的话，可以到曙光公司网站中专门的项目中看看。（http://www.niftyserve.or.jp/station/sunrise/）



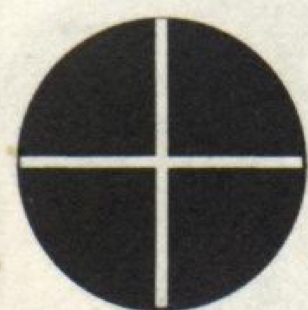


画画呀，僵尸啦，工作吧！



▼『BIO HAZARD』版结城信辉。

因为担任“罗德岛战记”造形设定而驰名于日本动画圈的结城信辉，到“×战记”剧场版为止，似乎已到达颠峰？“罗德岛战记”也好、“圣剑传说Ⅲ”也好，这位给大家留下良好印象的大叔，似乎在“天空的艾斯卡芙罗奈”动画化之后，开始走向了下坡路。记得在“X”完成后的采访中，他曾谈到正沉迷于“生化危机”不可自拔，莫非这次又玩“生化危机Ⅱ”，才将“龙之力量Ⅱ”的片头动画弄得那么烂……



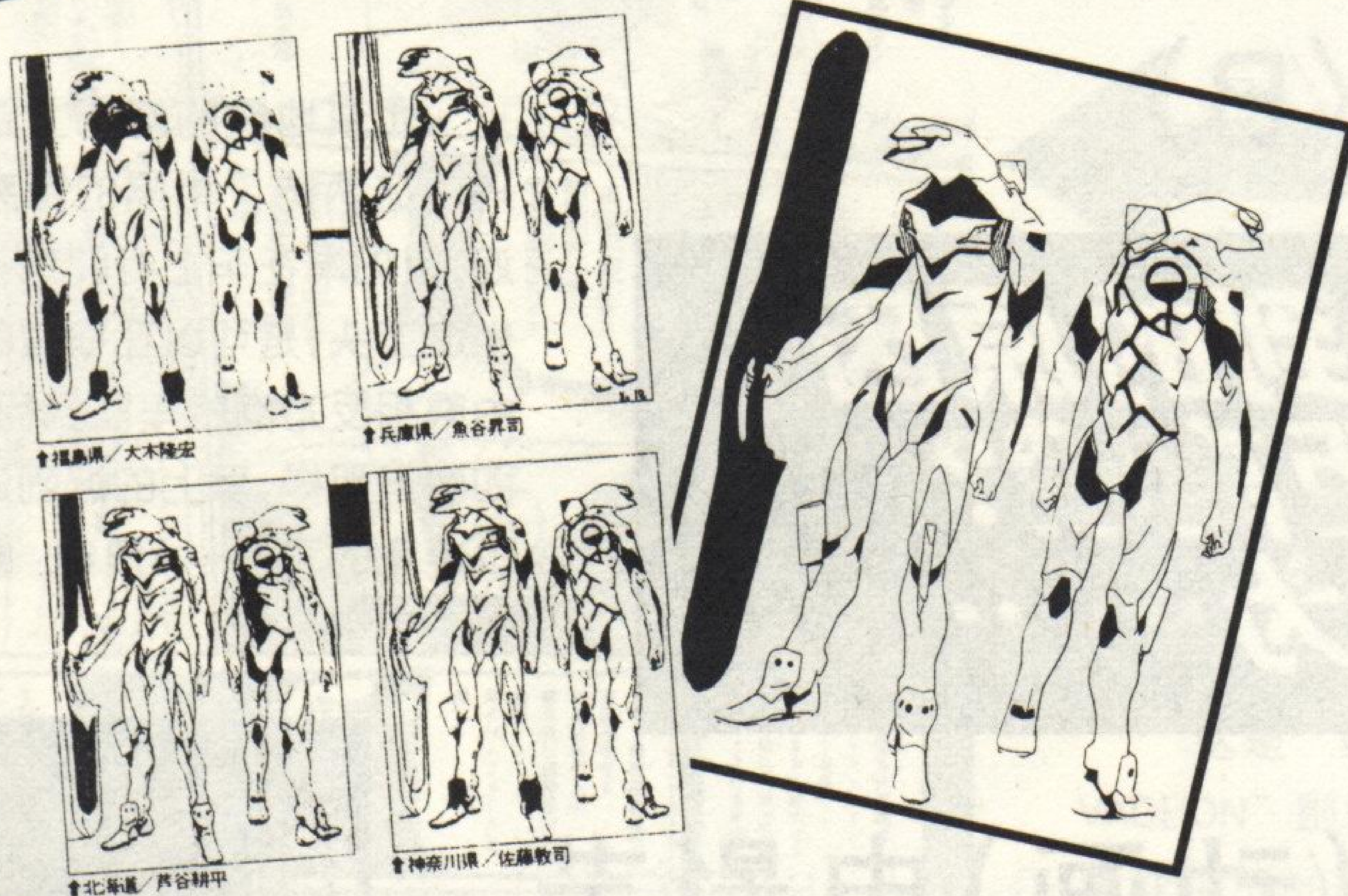
迟到族的挽歌〈A〉



因为玩一些游戏时常在不知不觉中已通宵达旦，最后只能睡上可怜的二、三小时，所以游戏族通常也是迟到族。如果接下来还要当班或上学的话，闹钟应该放在房间中离自己最远而又一定可以听到的地方，因为在象枕头边这一类手臂所及的场所发作的闹钟，往往不必主人清醒过来就可以按停，那样的话，就迟到定了……



EVA 量产机色指定的读者予想结果

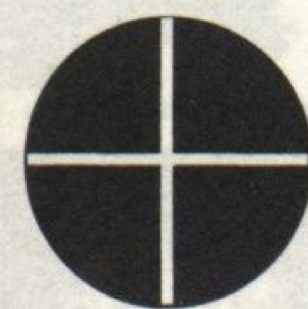


在"新世纪 EVAGELION"的剧场版中登场的 EVA 量产机，在剧场版动画公映前，曾经在月刊"NEW TYPE"中进行过读者对色指定的预测抽查。当时是于"NEW TYPE"97 年 3 月号上刊登了 EVA 量产机的单线稿，之后在五月收回的画稿中，共有十三位读者的色指定基本与原创的色指定吻合，其中还有四位最为接近的与原创版的色指定同时被刊登了出来。



阿姆罗与拉拉的密会

阿姆罗与夏亚这两位贯穿了 GUNDAM 大半历史的风云人物，使他们俩人不断对抗的根源，实质上只是为了一个叫拉拉的 NEW TYPE 少女。在最早的剧场版中，可以知道阿姆罗与拉拉有着千丝万缕的关系，但因为拉拉的过早身亡，许多人对他们俩的关系也是知其然而不知其所以然。为此，"机动战士 GUNDAM"的原作富野由悠季在 GUNDAM 二十周年纪念日的前夕，推出了以讲述这段失去了的环节的小说——"密会"



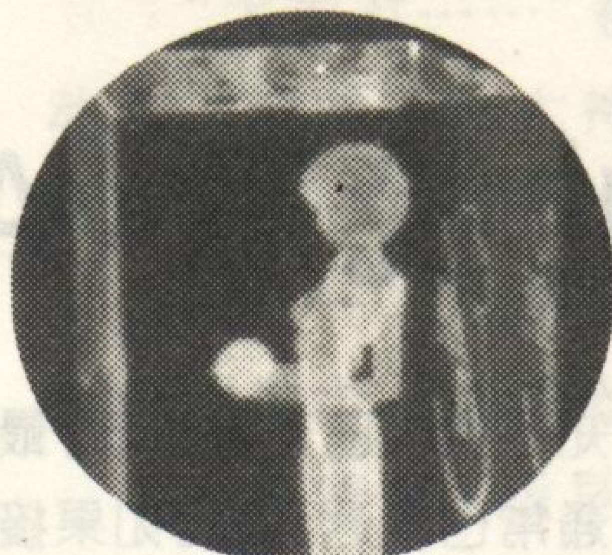
观赏者与制作者的矛盾

时常有朋友在观赏了一部迪斯尼大作或是日本经典动画后会问我"我们何时才能做出这样的片子呢?"虽然我并不知道也无法预料中国什么时间才能做出比迪斯尼更好的"花木兰"来，但却大概了解到有那么一种矛盾使国内的动画迷在短期内是无法看到理想的国产动画片了。

这个矛盾实际上就是最为简单的供与求之间产生的偏差。动画片主要的观众——青少年们目前几乎都更加关心动画片的造型与内容，那些单纯寓教于乐的动画片实际上只对应年龄层次更为低下的幼儿。而在写书本上，挂在老师嘴边，听得耳朵都起茧子的寓言神话，没有什么青少年会在业余时间再去津津乐道，他们更热衷于的是充满激情的幻想。

那么那些有能力来做一部像样的动画片的制作人员又在关心什么呢?首先，中国老一代的有杰出贡献的动画大师们早已开始纷纷退离岗位，目前有实力的制作人员，大多都是近十年来给国外动画加工并从中吸取了国外制作技术精华的"打工仔"。随着经验的积累，他们也纷纷都迈上了导演、制作或经理的职位。只要是稍有一点事业心的他们，一定都有过制作自己的动画片的理想。然而，制作一部能与理想相平行(或者只是接近)的动画片谈何容易。这一代的动画制作人员往往不单是受到资金方面的束缚，到最后只能眼看自己慢慢离开充满创作激情的年龄，所以他们急迫切地想向世人展示他们的实力。故如果谈及自己搞片子的话，他们往往更关心人物动作之类动画的比较内在的东西，而忽略了观众们的需要。那样心态下制作的动画片，倒不如说是做出来给同行们看的而并非是用于观众的娱乐。

水晶绫波丽

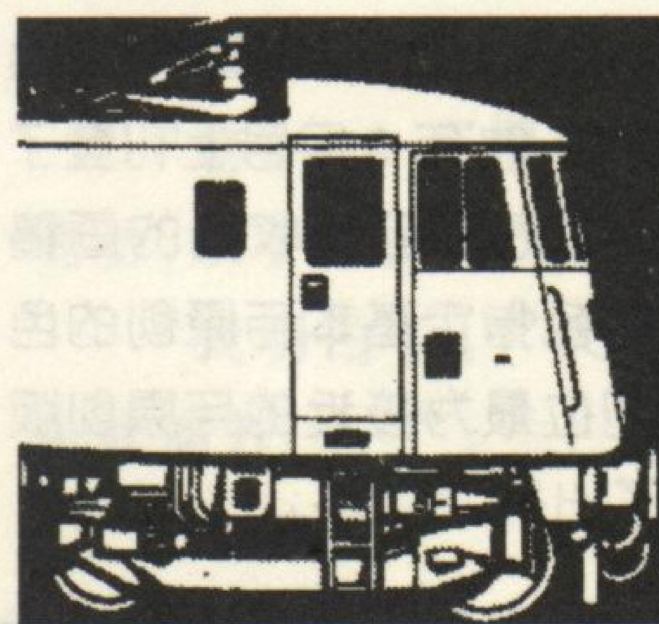




日本人在做什么事时总有不少鬼点子，首办可以说是日本青少年流行文化中的一绝。除了仿真、Q版、可动等花招都用过之后，近年来也有流行有如玻璃般透明的人型，而且到去年年底时可以说已发展到了巅峰。

这个闪耀着神秘光泽，给人视觉带来无限幻想的绫波丽，是在目前最为高级的晶体内部使用最先进的激光技术，用了将近三十万的微小粒子堆积而成的。这个高200毫米，长和宽分别为70与60毫米的晶体，在全世界共将发售一万个，每个售价98000日元。可以说是集日本有史以来最红的动画女主角、最新高科技与最为昂贵的动画周边产品于一身，并据说可一万年不磨损，作为大款的你，是否考虑去买一个？

迟到族的挽歌《B》

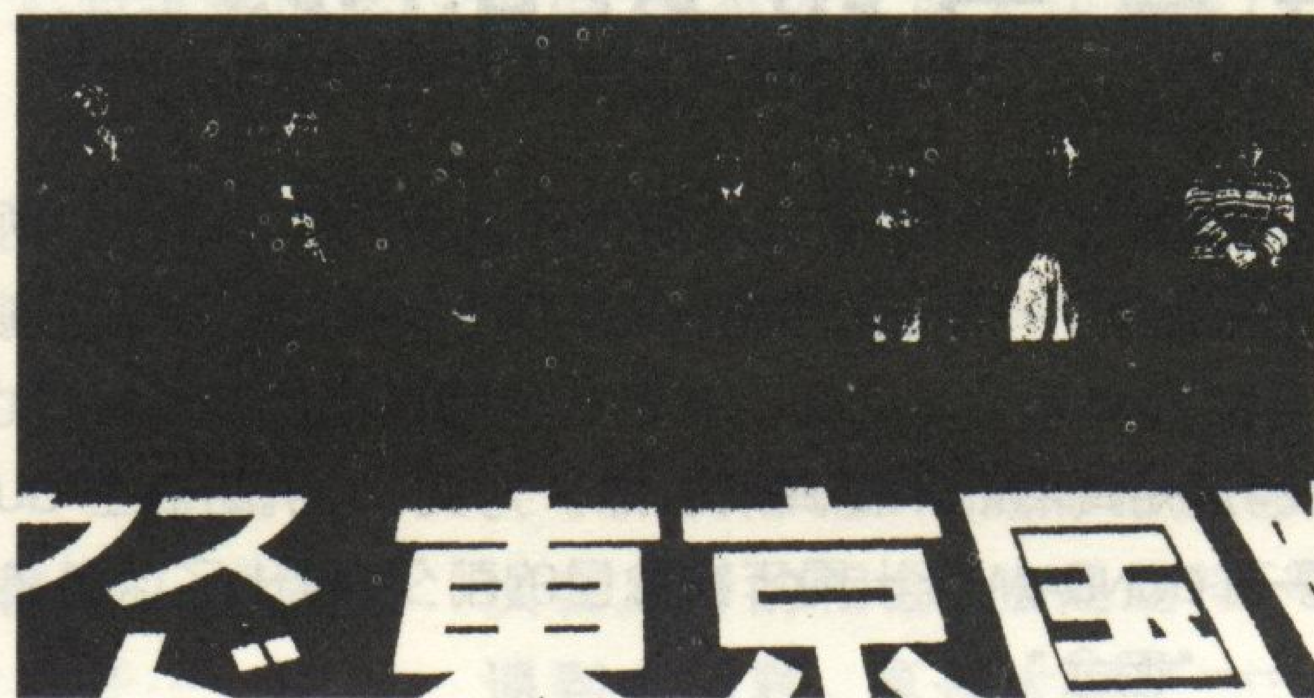


X.Y.M迟到的原因
不在于距离哦？
是因为……

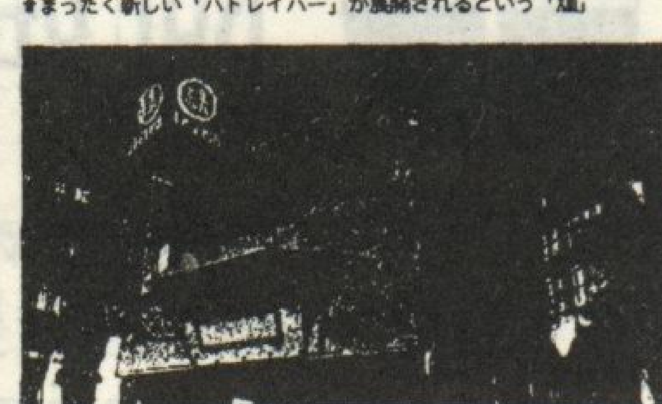
北京地铁的南礼士路与复兴门这两站，相隔的距离十分近，但如果在车上打盹或不留神坐过了头，是可以在很短的时间内乘相反方向的车回到目的地，即便是那样，早上的迟到还是难以避免的了……（责编：原来真有垃圾……）

东京国际空想（动画）电影节

展示了目前世界科幻、三维动画最高技术的“东京国际空想电影节”，于97年10月31日开幕。在为期8天的放映日中，共有来自日本、台湾、香港以及欧美的一些科幻电影向观众们展示了目前三维动画技术的最高成就。首部上映的影片是GAINAX的“王立宇宙军”，以十年前（首映为87年）就创作出的精良的画面与独特的构思享此殊荣。此后，还有以青年的实力派制作人员为中心制作，由冲浦启之监督的“人狼”与日本著名的动画监督押井守提携的“机动警察”等最新幻想动画影片。同时上映的，还有徐克导演的“CHINA CHOST STORY·小倩”。




まったく新しい「パトレイバー」が展開されるという「XⅢ」


沖浦啓之初監督作となる「人狼」。実力派若手がスタッフの中心だ


世代を超越した冒険活劇で視聴層拡大をめざす「STEAM BOY」


永遠の名作として新たな感動を刻んだ「王立宇宙軍」。新版ＬＤも発売


映像もサウンドもデジタル。実験作として評価したい「ノイズマン」

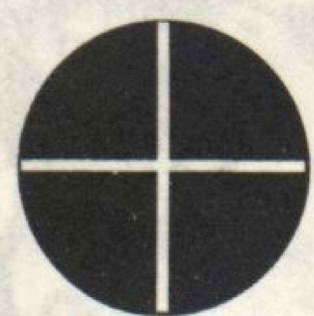

「王立宇宙軍」のメーンスタッフ。右から山賀、貞本、飯田、樋口

居然流行这种画风

真没想到象大张正已那样，在画人物脸颊时，总猛然将线往脸内收的作法，居然也受到不少人的赏识。而且，在饿狼传说、病毒等动画片中也不断地看到那样内收的脸，实在令人……如果阁下也感到那样的画法很别扭，那么，我与你同道。（责编：看来还不止是有垃圾）

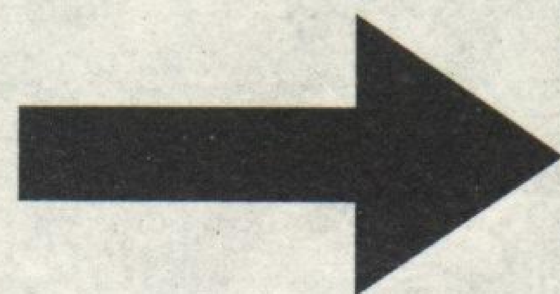






这样的事日本也有

现在在很多国内的杂志上，都可以看到为“新世纪 EVAGEION”的男主角真治配音提绪方美惠，然而在日本销量差不多最大的映画情报杂志 NEW TYPE 上，居然有那老大的一个“形”字……



緒形恵美
◆碇シンジ

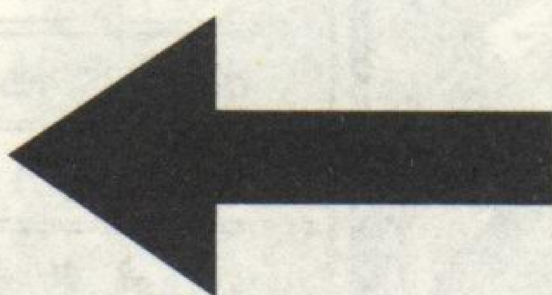


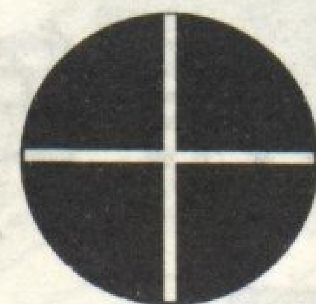
“五星物语”中的女皇帝是中国人吗？





虽然无法确定这一点，但在“五星物语”剧本3第五话，炎之女皇帝中，超帝国的第九代皇帝妮特尔，的确是在用标准的中文发布命令。





真心地对你

这是“新世纪 EVAGEION”剧场版完结篇使用的标题。巧合的是，“CLAMP 学园探族团”TV 版动画的最终话，也是使用相同的标题。莫非现代的社会真的缺乏真心地对你。

●最終話　まごころを君に　10／25

挑の放ったワナによって、CLAMP学園全域の機能が完全にマヒしてしまった！なおも執ように残を、そしてCLAMP学園探偵団を狙い続ける挑。

「どうしてこんなことを？」……思い悩む残。何がそれほどまでに挑を復讐へと駆り立てるのか？　残はもう一度、挑と会う決意を固め、彼を捜しに向かった。挑が残したことば、“復讐”の意味を知るために……。時間はわずかしかない。残は、蘇芳は、玲はCLAMP学園を救うことができるのか？



迟到族的挽歌〈C〉



右方四格漫画的翻译如下：

〈1〉：香津美睡得很香　（呼呼…）工作了

〈2〉：（呼呼…）

〈3〉：啊！有妖怪，救命啊！（呼呼…）香津美到哪里去了，刚才还在的

〈4〉：不知为什么眼睛闭不上，完全无法入睡

（人物左右的“ギン”是指“GIN GIN”眨眼睛的声音）

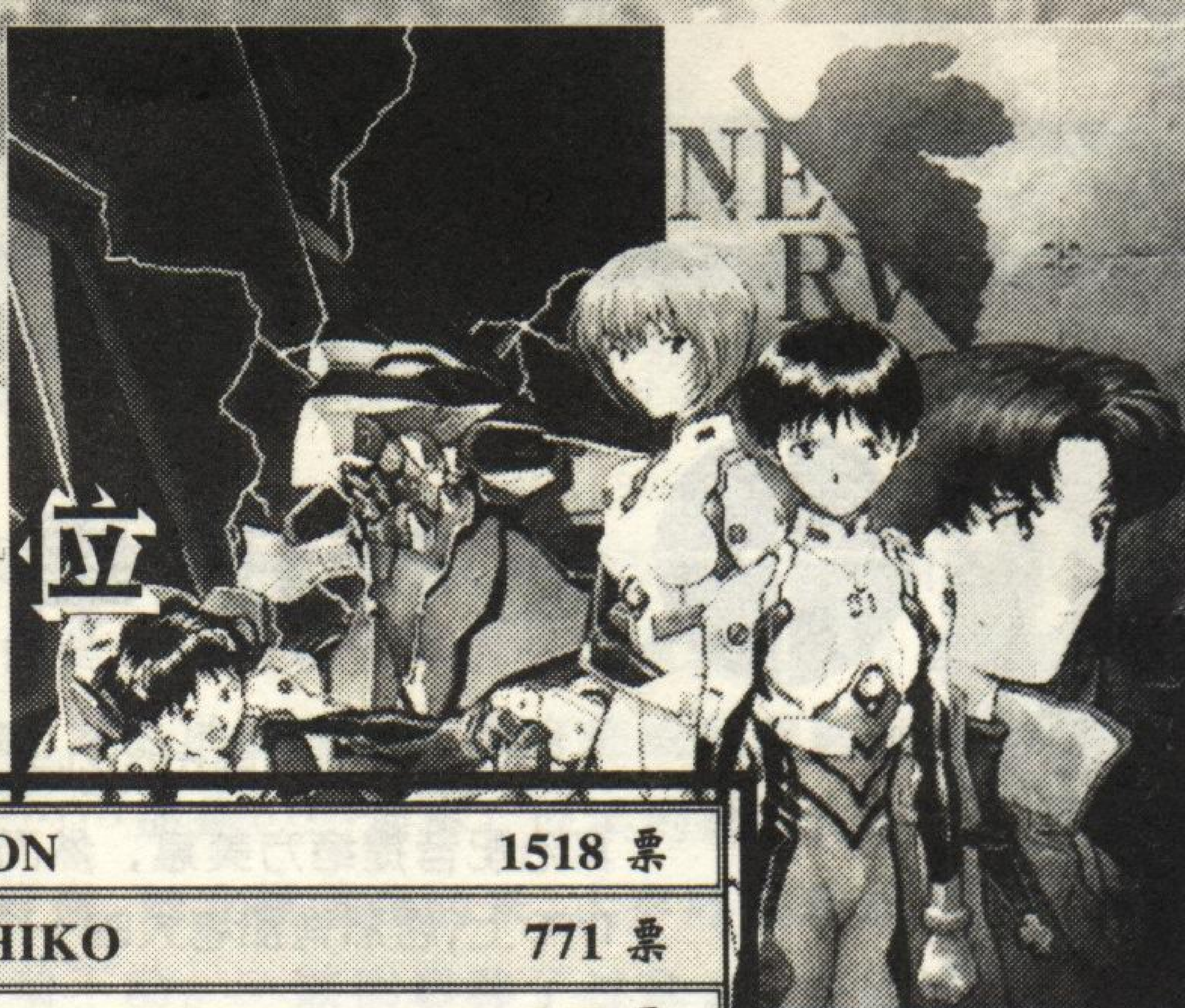
编者按：此次 X.Y.M 抽出他本已所剩无己的一些 TIME 来完成这篇《垃圾收容所》实属难得，在此代表读者向他致以谢意（其实是在我的威严所震慑下，HA HA……）！由于时间仓促，有些图片清晰度不是很高，请大家海涵。也请大家不要吝惜您的“眼神”，随 X.Y.M 看看这垃圾中究竟有什么好东东，COME ON……

——责编 PHOENIX HEART（S·D 的新身）



'97NT 人气ANIME前十位





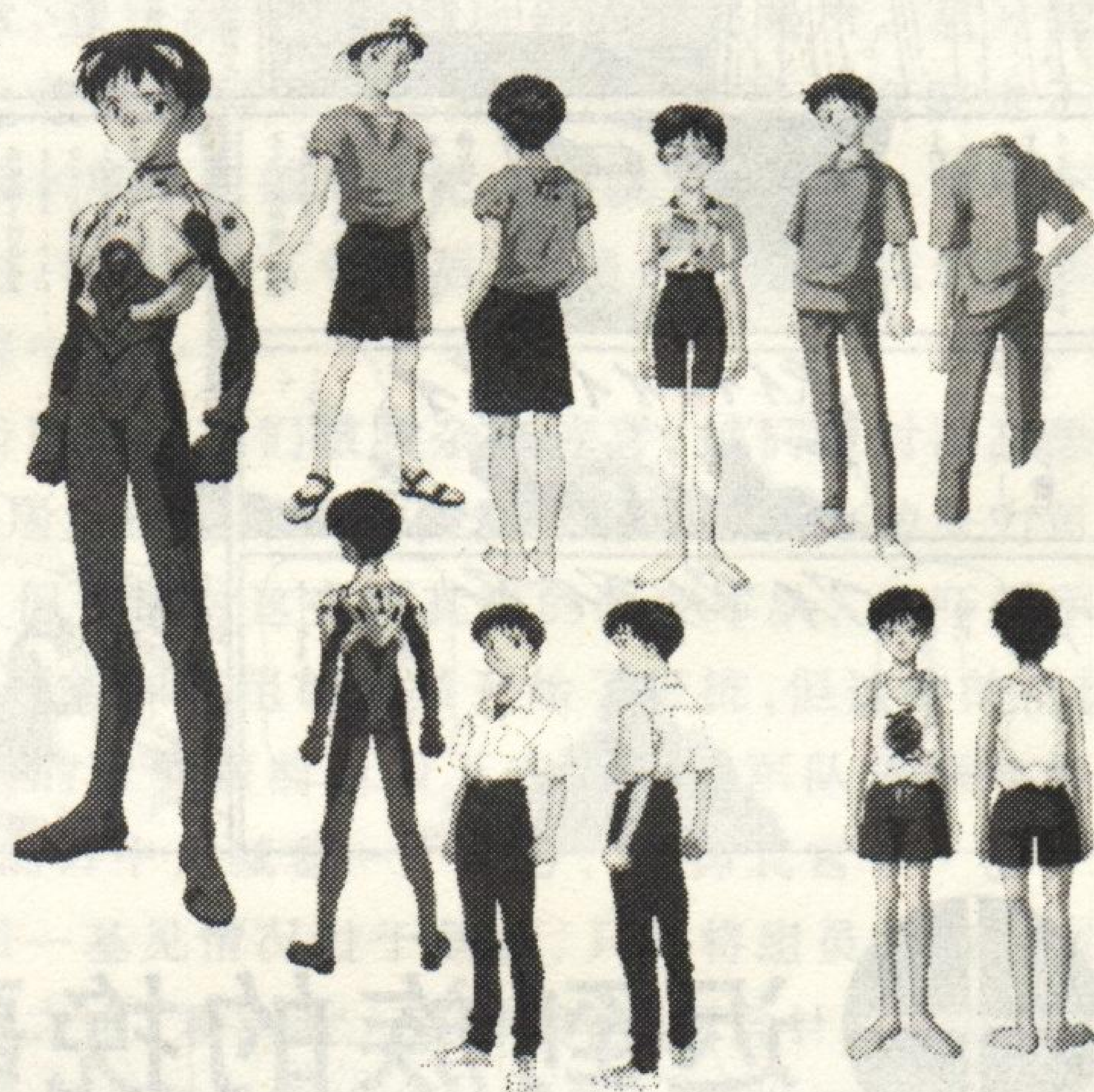
〈1〉新世纪 EVAGELION	1518 票
〈2〉机动战舰 NADESHIKO	771 票
〈3〉魔剑美神 TRY	347 票
〈4〉セイバーマリオネットJ	159 票
〈5〉逮捕令・女警	146 票
〈6〉魔剑美神	119 票
〈7〉少女革命舞迪娜	107 票
〈8〉新天地无用	80 票
〈9〉るろうに剑心	76 票
〈10〉我的女神	66 票



'97NT 人气男性角色前十位

〈1〉碇真治(新世纪 EVA)	1006 票
〈2〉天川・AKITO(机动战舰 NADESHIKO)	413 票
〈3〉渚薰(新世纪 EVA)	390 票
〈4〉ガウリイ・ガフリエフ	273 票
〈5〉ダイゴウジ・ガイ	198 票
〈6〉兽神官撒洛斯	183 票
〈7〉希罗・唯(机动战士 GUNDAM W)	150 票
〈8〉木正木天地(天地无用)	139 票
〈9〉绯村剑心(るろうに剑心)	125 票
〈10〉加持良治(新世纪 EVA)	105 票

碇真治

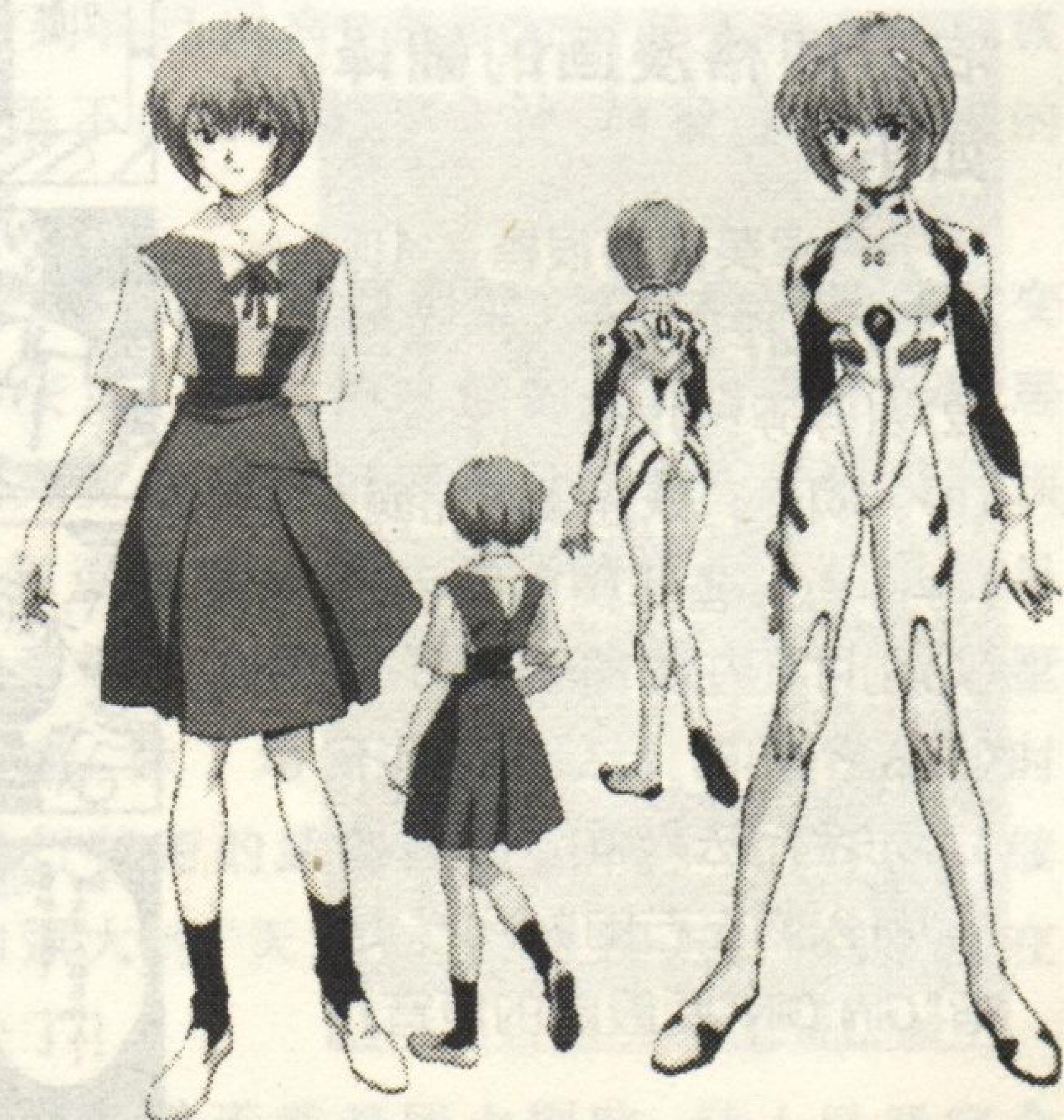




'97NT 人气女性角色前十位

〈1〉绫波丽(新世纪 EVA)	910 票
〈2〉明日香(新世纪 EVA)	563 票
〈3〉星野・鲁丽(机动战舰 NADESHIKO)	512 票
〈4〉丽娜(魔剑美神)	511 票
〈5〉由里加(机动战舰 NADESHIKO)	335 票
〈6〉贝璐丹迪(我的女神)	224 票
〈7〉拉依姆	140 票
〈8〉葛城美里(新世纪 EVA)	83 票
〈9〉小早川美幸(逮捕令・女警)	77 票
〈10〉伊吹玛亚(新世纪 EVA)	75 票

绫波丽



责编/PHOENIX HEART

樱大战2

望君珍重

文：特约撰稿人 叶伟
责编：PERFECT

太正十四年，帝都。近海米卡沙公园。

深夜。狂风在破败和荒凉中肆虐着。闪电在天际划过，衬出高塔上一个孤独而寥落的身影。乳白色的雾气渐渐浓了起来，大地在剧烈地震颤，一座幽灵般的荒岛，悄悄地浮出海面。海浪顿时象来自地狱的千军万马，排山倒海般向幽灵岛上袭来。“美沙美啊……”。鬼王伫立在利剑前，面具后是永远无法刺穿的凝重。风卷起他的长衫，猎猎作响。“美沙美啊……”随着鬼王的咒语，一道闪电同时击中那把千年古剑，耀眼的亮光把他的面具映衬得更加狰狞！一只苍白得不像人类的手伸起，慢慢地、慢慢地抓向剑柄……“美沙美啊……”。又是一道闪电击过。电光下，一个柔弱的身体借着古剑的力量，努力站了起来。阴翳蔽天，雷声隆隆。巨浪拍击着黝黑的岩石，溅起雪花似的残片，在近于死亡的黑暗中更显得鬼魅。高塔上身影默默地注视着这一切，嘴角似乎露出了一丝残酷的笑容。

绿水。清风。樱花漫天。

“大神君，你也来一杯吧？”米田一基锐利的眼光透过镜片，直射到大神一郎的脸上。

花船。游春。

“一年不见，米田中将还是那么精神！”大神笑道。

“精神着哪！”米田嘿嘿笑着，又举起了酒杯：“为一年后的重逢，再干一杯！”

“好啊！”在这位豪爽的将军前，大神也没有太多的顾忌。

“大神，南美近海的训练够辛苦的吧？那么久没有回家，觉得帝都怎么样？”

“还是和以前一样，平和、安逸。”

“平和？可不是那么平和的哟！大神一郎！”米田的脸色突然一变，变得庄严而凝重，“这次让你回来，只有一个目的——回帝击来吧！”

“回……回帝击？可是……可是我现在还是海军的编制呀！这个突如其来的消息令大神有点疑惑。

“辞职令已经下发了。这可是由海军大臣和参谋本部认可盖章的：帝国海军少尉大神一郎，因特殊任务请转往以下部队担任队长之职……”米田一基略略提高了语调，“帝国华击团·对降魔迎击部队·花组！哈哈，这下帝击又可以重新发动了！”

“是！大神哪怕是粉身碎骨也在所不惜。”

“哎，好了好了，这里又不是部队，别那么当真。说真的，大神，这一年里你到底有没有惦记着帝击，嗯？”米田镜片后的眼神露出一丝狡捷。

“这个当然。”

“那么···帝击里……你又最惦记谁呢？”

“啊！这个呀……”大神遭此突然袭击，顿时满脸潮红，慌了手脚，“那个……自然……自然是……樱。”

“哈哈，果然不出所料。也罢，就算是给你一个回归礼物吧。你看那儿……”

“大神君……”远处飘来一声呼唤。

“啊！那个声音……”大神的心一下子怦怦地跳动起来，多少柔情与往事霎时都回到了眼前……

“大神君……”

“那个声音……绝对……绝对不会错的！”大神打开船窗，循声而望——就在流水旁、小桥边，那个一袭和服的少女，不就是自己一直魂牵梦萦，难以忘怀的……

“樱……！”

“大神君……大神……那个……这个……”少女的脸比樱花更红：“唉，真要命，想了多少要说的话，可是……可是一见到了你，就什么也说不出了。”

“能够再见到你，真的太好了。”大神紧紧握住樱的手。

“嗯……”

“大神、樱。”米田的脸色又重现严肃：“帝国华击团担负的，可是最重要、也是最危险的责任。这其中不能参杂私人的感情，身在帝击之中，可不要陷入爱情中无法自拔啊……”

“是……是！”

“失去好朋友的那种痛苦，我是绝对不想再试一次了……”米田忧郁的目光望着天际，似乎在寻找藤枝雅美的身影。

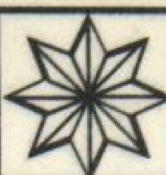
“米田经理若不能活下来的话，又怎么能够率领帝国华击团对抗敌人呢？！我们存在的目的是为了让人更好地活下去啊！”

“哈……哈哈……玩笑玩笑，我只是说说而已，大神君不用在意。好啦，快去准备一下吧！马上就会有新人报到了！”

“又有新人加入？”

“你没有想到吧？快去吧！”

“是！”大神一郎转身离开。米田一基却仍然站在那里，若有所思：“说什么是为了让别人更好地活下去，唉，只是



说教罢了……大神……有些事你是不懂的……”

听到又有新人到来的消息，最高兴的当然就是心地无邪的艾莉丝了。她缠着大神，要他陪自己在大剧院中布置。大神被左一声、右一声的“大哥哥”叫得不好意思，只得带着她到处瞎忙。在来客接待处，他们邂逅了一位神秘的黑发女子，尽管只是简单的问路，但大神分明感到了那眼神中充满诱惑力的逼射……他没有多想，赶紧带着艾莉丝跑开。忙完了的艾莉丝站在在二楼阳台上，望着大街上来往的车辆人流发楞。正在此时，楼下大堂里传来了米田一基的声音：“啊，你来啦！这边请吧。这是大堂……哦，是樱啊！大神不在吗？”

“他陪艾莉丝在二楼呢！新人来了吧？我这就去叫他！”

“新人！艾莉丝的新朋友来了！”艾莉丝高兴地跳了起来，“大哥哥，我先走一步了！”话未说完，艾莉丝便跳上楼梯扶手，象坐滑梯那样直冲而下！却没料到樱正好奔上二楼找大神，眼看就要和她撞个满怀，艾莉丝情急之下右手用力一撑，整个人便如同离弦之剑般飞了出去，手里的玩具小熊也蹿上了半空！艾莉丝吓得闭上了眼睛，心想这一下肯定要摔得不轻。就在这时，一双不大却很有力的手紧紧地抱住了她，艾莉丝惊魂未定地张开眼睛，啊！是那么年轻的一个小伙子！虽然年纪不大，但眼光却出人意料的沉稳和坚毅。

“谢……谢谢你……”那个小伙子什么也没说，拾起了小熊，把它交还到艾莉丝的手里。

“艾莉丝！你没事吧？”大神匆匆赶到，“啊……你就是花组的新队员吧？”

“是。”

“是大神啊！”米田笑嘻嘻地，“这就是今天来的新人：雷尼·天河。和织姬一样，也是原来星组的成员。”

“我是大神一郎，花组的队长，请多多关照！”大神慌忙问好。

“拜托了。”雷尼似乎并不愿多说话。

“新队员是男孩吧？走吧！去参加迎新会！”樱带着他们来到了乐屋。

虽然见到了织姬，但雷尼仍然是木然地一声不吭，大神的头又痛了：“怎么这次来的两个人，都有点问题啊？！”

“对了，还有一位特别的新人。”米田指着自己身边的女孩，“这是负责事务的影山栖，由陆军推荐的人选。”

“各位，请多多关照。”

“你是……是……”看到影山，大神不禁吃了一惊。她不就是那个问路的神秘女子吗？

“啊！大神君，刚才会面的事没忘吧？”影山的目光仍然是那么咄咄逼人。

“那个……”



“喂，大神，你搭识朋友的动作倒是满利索的唷！”樱不高兴了。

“樱……可不是那么一回事。”大神满头大汗，说话也有点结巴。

“哼！我可不知道！”樱索性把头一拧，不再搭理大神一郎。

及时响起的警报声又救了大神一命。花组的成员连忙赶到莺谷，黑鬼会带领着降魔正大肆蹂躏。寡言少语的雷尼，在作战时却表现出了惊人准确的判断力和战斗力，简直就象一台作战的机器。虽是同黑鬼会的第一次交锋，但在雷尼的大力协助下，帝国华击团很快就打败了黑鬼会的金刚与木食，救出了被围困着的居民。

花组准备返回帝国大剧院，艾莉丝偶然回头一看，见到一对夫妇紧紧抱住幸免于难的孩子，那令人感动的场景不禁令她心里一颤。

“艾莉丝，怎么啦？”大神感觉到艾莉丝有一丝异样。

帝国歌剧团演出时间表

时间	演出剧名	主演
太正 12年四月	“椿姬的他”	神崎堇/玛莉亚
五月	“因为爱”	玛莉亚/真宫寺樱
六月	“灰姑娘”	玛莉亚/真宫寺樱/艾莉丝/神崎堇/李红兰
七月	“爱是钻石”	神崎堇/桐岛神奈
八月	“西游记”	神崎堇/桐岛神奈
九月	休演	
十月	“蛇女火炎地狱”	神崎堇/桐岛神奈
十一月	“翼”	李红兰/玛莉亚/桐岛神奈
十二月	“第三天国”	玛莉亚/桐岛神奈/艾莉丝/神崎堇/真宫寺樱
太正 13年一月	休演	
二月	“MY FAIR LADY”	李红兰/玛莉亚/桐岛神奈/米田一基/艾莉丝/神崎堇/真宫寺樱
三月	“大恐龙岛”	李红兰/艾莉丝



"没有什么，我……我先回去了。"艾莉丝似乎没有了胜利的喜悦。

被黑鬼会破坏了的迎新会又重新开始了。艾莉丝拿出精美的糕点给大家尝，但大伙儿似乎都没什么兴趣，艾莉丝显得非常沮丧。大神感到有点不对劲，觉得有必要缓和一下气氛："这不是一般的糕点吧？"

"嗯！这是艾莉丝的爸爸从法国寄来的呢！"艾莉丝的嘴翘得老高。

"怪不得呢！爸爸从老远的法国寄来的糕点，当然是最珍贵的了！"

"可是……可是……爸爸没有写信来。"艾莉丝幽幽地说，"艾莉丝可喜欢爸爸了，真想看到爸爸的来信……对了！艾莉丝这就写信给爸爸！"

"爸爸，爸爸！"织姬再也忍不住了，"你不觉得烦吗？那么大的人了还整天婆婆妈妈的。这里谁不是远离父母？干吗那么娇滴滴的！讨厌的小家伙……"

"喂，织姬！说什么呀！"大神忙不迭地阻拦。

"嗯？"艾莉丝闻听此言勃然大怒："艾莉丝想念爸爸没有错！织姬是个混蛋！"她尖叫着跑开，一时间灵力大作，屋内的桌椅板凳也被掀翻，好端端的迎新会又不欢而散。

"唉，这孩子……"

"艾莉丝的感情太丰富，灵力常常会不受控制。"樱忧心忡忡："还记得她上次在浅草闯的祸吧？这回可再也不能重演了！大神，我们快分头去找她吧！"

大伙儿在剧院里到处寻找艾莉丝，但是哪儿也找不到。在后台，大神又一次邂逅了神秘的影山栖，影山故计重施，试图再次诱惑大神，却被赶来的樱候个正着。这下大神满身是嘴也说不清了……

没找到艾莉丝，又被樱误解，大神一郎真有点手足无措。正在踌躇间，却巧遇了海军学院的同学加山雄一。加山告诉大神，"好事多磨"自古有之，劝他不必过于心急，并指点大神找到了艾莉丝。大喜之下，大神却忘了问一声加山，怎么会在这个时候，出现在这个地方呢？……

"艾莉丝！你待在这儿啊……"大神看到艾莉丝蜷缩在二层阁楼的角落里，心里不由一酸，"天冷了，早点回去吧！"

"对不起，大哥哥！"艾莉丝依旧眼泪汪汪。

"织姬说话是重了一点，可她也不是有意的，你别记在心上。夜深了，快回房间睡觉吧！"

"不！艾莉丝今天就要给爸爸、妈妈写回信！"

"可是都那么晚了・・・"

"一定要写嘛！"艾莉丝坚持道，"大哥哥，你替我写吧？"

"我？"大神一脸尴尬，"我可不懂法语啊……"

"没关系！"艾莉丝又恢复了顽皮的笑容，"你说，我写！来吧大哥哥，快来！"

一封充满真情的回信就这样完成了，望着抱着小熊进入甜蜜梦乡的艾莉丝，大神心里感到一丝欣慰。

第二天一大早，米田中将收到陆军部的通知，让他去商议要事，艾莉丝把那封信拿了出来，请米田替她转寄，米田答应了。可就在这个时候，刺耳的警报声又响了起来，黑鬼会又在涩谷地区出现了！

"怎么办？大神？陆军部我是非去不可的，可帝击这边……"米田有些犹豫。

"没关系，经理！"大神充满信心地说，"我们一定能够完成任务，您就放心地走吧！"

"嗯！好样的大神。我可等着回来听好消息！"

但是谁也没有料到……

一条黑影。一支步枪。瞄准器已悄悄对准了陆军部的大门口。

"啊！事情总算办完了。大神那边不知道怎样了。"米田慢慢走出陆军部。

扳机上的手指在一点点用力……

"心里怪想他们的……"

米田终于没能把这句话说完。随着"砰"地轻轻一声，鲜血从他的胸口溅了出来……

"啊……这是……开什么玩笑……我……我还要回帝击呢……"米田倒在地上，痛苦地捂住自己的胸口："那里……有我的……孩子们哪……"米田的眼前一黑，接着就沉入了无边的黑暗之中……

花组那边自然对此一无所知，他们刚刚击败偷盗资材的黑鬼会，正沉浸在欢乐之中呢。"嘀嘀——嘀嘀——"可视通讯机不停地叫了起来。大神忙着收拾战场，他示意樱去接听。但是当樱回来的时候，整个脸色都变了。

"樱……出什么事了吗？"

"米田……米田经理……被暗杀了！"

"天哪！……"

花组匆匆赶往陆军总医院。病房门口，影山栖正在焦急的等待着。

"米田经理他，没出什么事吧？"

"情况不太好呢！"影山无奈地说："因为身体素质好，所以才一直撑到现在。但是知觉已经完全丧失了。"

"是谁干出这样下流的举动！"一直把米田当作自己父



亲的樱,禁不住自己的激动。

“是在陆军部的门口遭的枪击,凶手的胆子很大。但是没有抓住凶手,我也不知道是谁下的手!”影山的眼泪也要流出来了:“实在对不起!”

“不,这不是你的过错。”大神安慰道,“我们去看看经理吧!”

米田一基躺在病床上,浑身扎满了绑带,一动不动。花组的队员看了不禁暗暗掉泪。

“按照现有的医学技术来说,米田经理恢复的可能性……几乎为零。”影山黯然道。

米田一基的受伤只是对花组打击的开始。大神他们怎么也没有想到,就在花组沉浸在万分的悲痛之中时,又传来财政界一起停止对帝国华击团财政支援的消息。虽然其中的原因不明,但是帝击陷入了深深的困境,这已是无法否认的。没有了财政援助,帝击的活动便无法展开,花组也就无法同降魔做继续斗争……也许米田中将会有办法解决,但是他现在的情况……大神感到了一种从未有过的孤立和无助。

“……夏季公演……!对!夏季公演!!”苦思冥想的大神猛可想到了什么:“帝国华击团本来就是以演出为掩护的,那么,我们就通过演出来筹集资金吧!只要大家努力,完成夏季的公演,资金应该是没有问题的!”

大神的提议得到了全体队员的赞同,然而预定的演出剧目是“李尔王”,以目前花组的人员编制,让谁来扮演男角呢?

“喂!你们怎么啦?一个个垂头丧气的?!”一个熟悉的声音从门口传来:“也不来欢迎我!”

“神奈!”大神大喜过望:“你终于回来啦!”

神奈的回归为花组增添了新的力量,男主角的人选自然也有了着落。大家整天排练准备公演,忙得不亦乐乎。然而这天晚上,可视通讯机却带来了神崎瑾的消息……

“队长,花组出事了吧?”屏幕后的神崎堇显得疲劳和忧郁。

“是。有点不太妙。”

“队长别太担心了。困难应该很快会过去。”神崎瑾幽幽道:“我真的好想你们啊……失礼了……队长……再见……”

“神崎!……”大神被这个没头没脑的来电吓昏了:“究竟你要干什么。”

没有回答,屏幕后是一片闪烁的白光——她已经把电话挂断了。花组陷入的困境很快被鬼王为首黑鬼会知道了。鬼王派出了水狐,潜入花组内部执行特殊的任务,而另一个四手畸形儿土蜘蛛,则被委以重任。黑鬼会准备借此天赐良机,将花组一网打尽。帝国华击团危在旦夕……

因为神崎瑾奇怪的来电,大神一天都显得无精打采。众人询问原因,大神如实说了,大家也不解其中的奥秘。正在猜测间,又传来了另外一个令人震惊的消息:神崎瑾要结婚了!大神几乎不敢相信自己的耳朵!结婚?在花组最危机的时候?究竟是为什么?!

为什么?为了帝击,为了花组!

原来身在豪门的神崎瑾已经听到了财政界停止援助帝国华击团的消息。为了让帝击的朋友们能够继续存在下去,神崎毅然打算作出牺牲,把自己嫁给毫无感情的誉菱子爵御曹司,以换回神崎家族对帝国华击团的援助……

“这个混蛋!怎么能这么做呢?!”神奈气不打一处来:“她以为这样算救了我们吗?”

“队长,你看怎么办?”众人的眼光一下子集中到大神的身上。

“还能怎么办?赶快去神崎家,把神崎救出来!我们哪怕没有神崎家的援助,也不能看着神崎瑾跳入苦海啊!”大神毫不迟疑地发出了命令。

“这位就是誉菱子爵的公子,宫田先生……”

“我知道了。”艳装的神崎瑾望着窗外,仿佛是鸟儿望着自由:“爷爷,我们已经说好了。我成亲之后,你一定要继续援助帝国华击团。”

“这个没有问题。”

“嗯。”神崎瑾神情呆滞,继续望着窗外发楞。

花组的成员们赶到神崎家,大门却紧紧闭着。门卫拦着众人不放,说今天是小姐的大喜之日,绝对不允许外人捣乱。事已至此,大神也顾不得理数了,大伙儿一拥而上,砸开大门,冲了进去!

“誉菱先生,对小女的婚嫁一事,你还有什么意见吗?”相亲到了最后的关头,神崎瑾的爷爷正在征求着所有人的意见。

“没有。”

“很好,神崎瑾的父母也没有意见了吧?”

“是。”

“瑾,你的意见呢?”爷爷转过身来逼视着自己的孙女。神崎瑾低下了头:“我……我……”



◀真宫寺樱的配音横山智佐小姐,长相好象与樱有几分神似吗。

“她不同意！”门口“砰”地一声被打开，神奈和大神闯了进来，众人吃了一惊。

“你们是什么人？”

“我们是花组的成员，嘿嘿，我是神奈。阿瑾，跟我们回去吧！”

“少尉……神奈……”神崎瑾没想到会在这里遇见到帝击的朋友，激动的脸也微微泛红。

“少尉……你就是大神一郎吧？”爷爷面有愠色：“你可知道我是谁？我是神崎忠义，帝击的常年援助者！你敢在我面前无礼？”

“神崎先生，对您多年的支持我表示感谢。可是，您的支持已经结束了。阿瑾并不想结婚，请让我把她带回去吧！”

“哼！好大的架式！大神，财界停止了对帝击的援助，这件事你已经知道了吧？”

“是。”

“神崎瑾这次结婚，就是作为恢复援助的交换。你还想带她回去吗？”

“是这样……我明白了。”

“那就好……”

“我打算带阿瑾回去！”

“什么？作为队长，你真的敢做出这样的决定？这是帝国华击团的决定吗？”

“……”大神一时无言以对。

“没错！以帝击副司令的名义，我可以保证。”一个熟悉的声音、一个熟悉的身影出现了……

“你是……”

“菖蒲君？”大神等人不禁呆住了，“藤枝……菖蒲？”

“我是帝国华击团的副司令，藤枝佳惠。你就是大神吧？姐姐说的可一点没错。”

“姐姐？你是菖蒲君的妹妹？”大神如坠五雾。

“哈哈……我明白了。这样吧，阿瑾的事，还是由她自己决定吧！”神崎忠义转向神崎瑾：“你打算怎样？”

“我……我要回帝击。”神崎瑾坚决地说：“今后无论发生什么事，我也决不为今天的选择后悔！”

“阿瑾！”大神的心里一阵感动。

“好吧！你们可以把阿瑾带走。不过，”神崎忠义的脸上露出狡诈的神色：“神崎财团对帝国华击团的援助也就到此为止了。怎么样？”

“嗯！我们要靠自己的力量！”

神崎瑾终于又回到了花组之中。在她的加盟下，帝击成功地粉碎了黑鬼会土蜘蛛发起的又一次进攻，帝都又获得了暂时的和平。象是为大家祝贺似的，昏睡多日的米田一基居然也奇迹般的苏醒了。在医生的调理下，他的身体恢复得很快，再有两个月就可以出院了……花组夏季公演的“李尔王”也获得了出人意料的成功。尽管负责售票的大神忙得团团转，但是看到舞台上英姿勃发的阿瑾和神奈，心里有着说不出的高兴……

夏季很快到了。大神和樱一起去陆军医院，探望即将出院的米田中将。在医院的门口，大神为了抢救一只流浪的小狗，差点被一辆疾驰的轿车压伤。轿车中的是陆军大臣京极庆吾，他的随从以大神冲撞为借口，对他一阵拳打脚踢，然而京极对此却无动于衷。相反的，京极却表现出对樱的莫大兴趣：“你就是真宫寺樱吧？和你的父亲，简直是一模一样……”

“父亲？！”樱抱着小狗，整个人似已呆住：“你知道我的父亲？”

“嗯！真可惜啊！他实在是死得太不值得了！”

“说什么呀？！”

“你的父亲死得连一条狗都不如！”

“你……你……说什么？”樱的脸因激动而微微颤抖：“你……居然敢……”

“失礼了。”京极冷冷一笑，头也不回地走开了。

“站住！”樱大叫着：“你给我站住！”

没有回答。

闷闷不乐的樱和大神一起来到了米田的病室。米田这会儿象没事人一样，高声谈笑着，似乎已完全正常。

“米田中将……”樱有些踌躇：“您知道京极庆吾吗？”

“京极吗？……这个人呀……”突然提起陆军大臣，米田有点奇怪。

“刚才在外面的时候，为了一点小事，就和大神打了起来……”樱吞吞吐吐道。

“是这样啊……”米田陷入了沉思，“京极庆吾这个人很不简单，年纪轻轻地就爬到了陆军大臣的地位。现在全世界都在裁军，他却提出什么‘以军队来统治国家’的过激思想，居然也得到了军部一帮年轻将校的支持……”

“那么……那么他更不能这样说我的父亲了！”樱激动起来，不由自主地露出了刚才发生的事。

“你的父亲？他说了一马什么吗？”米田的神色陡然变得慌张起来，然而一下子又恢复了平静：“不管怎样，他总是在挑拨而已。别放在心上！”

“那个……”樱觉得米田的回答有些奇怪。

“噢，复查的时间到了。”米田急忙打断樱的话题：“今天能够看到你们，我真是挺高兴呢！真想早一点品尝到酒的芳香啊！”

“那，我们告辞了！”樱压住心头的疑问，向经理人告别。

“啊，大神，你留一下。”看着樱离开病房，米田突然把大神留住，脸色也变得庄重起来：“这是在上次降魔战争中同我并肩作战的爱刀——神刀灭却。大神，请你好好收下吧！”

“这……米田经理……”事出突然，大神有点不知所措。

“拜托了！大神！”

大神幽幽地离开病室，和同时赶来的红兰以及樱一起返回帝国大剧院。在医院门口，樱惊讶地发现那只可爱的小狗还傻傻地等着，心里不觉有些痴了。

“大神君，那看来它和我们有缘啊？收下它吧？”樱抱起小狗，小狗在她的怀中微颤着。



“嗯。”大神点头。

小狗阿零就这样成为了帝国华击团的特殊一员，大家对它的加入都感到非常高兴，大神却发现雷尼同 ZERO 之间有着特别微妙的感情。

红兰结束了在花型别墅支部的秘密任务，但是情绪却一直不够稳定。大神找到她聊天，这才知道原来红兰的父母在辛亥革命的战火中被敌人杀害了，无依无靠的红兰被藤枝菖蒲找到带到了日本，开始了在帝国华击团的生活。身为孤儿的她得到了米田一基的细心照顾，而且还特地安排她从事自己喜爱的机械工作，感激之余，红兰便把米田一基看作自己的父亲。这次米田无端遭人暗杀，激起了红兰心中的往事，她显得特别激动。虽然在大神的安慰下，红兰有所平静，但是大神仍然预感到有什么事会发生。

“还有樱啊……”

果然不出大神所料。影山栖不知从哪里得知京极庆吾在神川的料亭吃晚饭的消息，偷偷地告诉了樱。早就对侮辱自己父亲不满的樱，找到红兰一起，赶赴料亭与京极算帐。待到花组其他成员得知消息，两人早已离开。大神心急如焚，连忙匆匆赶到料亭，谁料想却被一个相貌英俊的中年男子山口留住，硬邀他喝酒。大神见对方气宇轩昂，谈吐挥洒，一时竟也动了心，把樱和红兰放在了一边……

红兰和樱化装成艺妓混入酒馆，未想到没找着京极的影子，反到被几个醉酒的流氓给缠上了。挣扎之间，红兰拿出烟幕弹狠狠一掷，顿时烟火冲天！

四个流氓被火光吓傻了。红兰也惊呆在那边！怎么会有火光……四周的火光……这是烟幕弹啊……火光……爸爸……妈妈……红兰的眼前似乎又出现了父母遇难那一刻……

大神被烈焰惊醒了，他急忙赶到门外，与逃出火海的樱撞了个满怀。樱告诉大神，红兰在烈火中仿佛疯了一般，已经冲向烈焰的最深处了！

火势越来越猛，屋檐已经开始断裂。大神望着烈焰，跺跺脚也闯入了火海！大火唤醒了红兰隐藏在内心深处的痛苦。她重又回到了中国，回到了那夺去她童年幸福的那一刻。她要找到纵火的元凶，她要为父母报仇雪恨……一双大手有力地扳住了她的肩……大神！

“回去吧，红兰！”

“不！……”红兰脸因恐惧和激动而变形：“我要……我要救回父母……”

“啪！”大神的手掌狠狠地掴在了红兰的脸上，打碎了她的眼镜，也打碎了她痛苦的幻想。红兰的激动平息了，在大神那双充满温情和关爱的眼睛下，红兰恢复了往日的神态。

火不会无缘无故地起来。火车——黑鬼会的火车是纵火的主谋。虽然黑鬼会暗杀未成又心生一计，却又怎么敌得过神勇的帝国华击团和翔鲸丸共同的威力呢！大神终于带领花组，打败了火车，救出被围困的神秘男子山口。然而直到第二天山口一身戎装亲自上门道谢，大神才知道自己究竟救了谁——山口和丰，帝国的海军大臣！得到上级的欣赏和资金的帮助，花组重新回到了正常的轨道。

美丽的夏天到来了。椿与大神告别，说是另有任务在身，要与花组小别。大神追问不出个所以然来，只得任凭椿离开。米田不知捣鼓些什么，居然又要开派对，大神更是摸不着头脑。

“这次叫大家过来，是有点事要和各位说。”米田一基嘿嘿笑着，显得分外狡捷。

“那是……？”

“接下去该是暑假了。大伙儿经过这么一段，也够累的。去热海旅游怎么样？”

“去海边！！旅游！！！”花组终于可以有一点休息的时候了！所有的组员都兴奋地跳上了半空！

“但是……大剧院怎么办？”大神仍然不免有些忧虑。

“到时候，你就知道了。”

因为是第一次出去度假，大伙儿都起得很早。准备离开大剧院的时候，三个非常“娘娘腔”的军人来到了他们面前。原来他们居然就是来自陆军部，负责暂时接管大剧院的“帝国华击团·蔷薇组”。看着这三个怪怪的家伙，大神非常担心……要是能够知道以后会发生什么事，大神便会明白担心也是无用的了。



美丽的大海！美丽的夏天，我们终于到了！花组一行乘着蒸汽巴士，带着蒸汽摄像机，来到了充满无穷美丽的海边。他们留宿的地方，是具有古老建筑品位的剑缘圆。庄院很大又舒适，且有温泉浴服务。大伙儿高兴极了。

第一个晚上，在美餐和疯狂的枕头战中渡过。终于可以有一天可以不去考虑帝国的安危、可以不去考虑战争的残酷。大神和他的组员们睡得分外香甜。令人开心的暑假真正开始了。女孩们有的上山，有的下海。身为海军军官

的大神对大海已经有点厌倦了，他宁愿在剑缘圆里泡温泉，却撞到影山、樱和玛莉亚，把他吓了个半死。

晚上放完烟花，大神一个人又偷偷来到温泉。白天差点闯祸，这下应该没什么事了吧。自鸣得意的大神正准备悄悄入水，却发现了雷尼的身影。

“唉，没关系，反正他是男孩，也无所谓。”大神伸手去拍雷尼的肩：“啊！！！！！！天哪！你……居然……是……女孩？……”

“大神君！……大神！！！”

通信机不见了。在第三天早上，正当玛莉亚和大神准备与帝国大剧院通信，看看蔷薇组在那边干些什么的时候，找不到通信机了。两人把整个剑缘圆翻了个底朝天，也没有找到通信机的影子。玛莉亚觉得有些不对，大神也预感到有事要发生。

两人一直找到海边的一个山洞，在洞口发现了通信机的几块碎片。显然在有敌人悄悄跟踪花组而来，想乘大伙儿疏忽之际，切断花组与大剧院的通信，然后一网打尽。想到这一点，大神原有的那些快乐念头一扫而光。他与玛莉亚循迹进入山洞深处，在洞穴的尽头居然发现了黑鬼会的通讯机！有敌人跟来，这是毫无疑问的了。就在此时，黑鬼会的通信机响了起来。来电的是金刚，想与水狐联络。玛莉亚顺手抓起通信机，冒充水狐与金刚接上了头。原来金刚想借此机会与水狐夹攻花组，玛莉亚将计就计，把金刚引到山路。然后，他们又用通信机与帝国大剧院联系，安排翔鲸丸的支援。



两人联络完一切，却发现潮水已涨过了洞口。从未涉水的玛莉亚感到了莫名的恐惧，她不敢潜水，打算一个人留下。大神不顾一切地把她从水里带了出来，玛莉亚昏迷不醒，大神用人工呼吸唤回了她的意识。

水狐出现了，大神觉得她非常眼熟，却一下子想不起来是谁。战斗激烈地进行着，不久之后，金刚也出现了。此时的金刚显得分外勇猛，不断用身躯挡住花组向水狐发起的攻击，但是在帝国华击团的强大力量下，敌人还是又一次失败了。

水狐究竟是谁呢？

花组开始彩排新的剧目“青之鸟”，这一回雷尼和艾莉丝有幸搭配担当男女主角，可是雷尼却显得有些怪怪的，精神总是不能集中。

“哥哥，我们究竟为什么而战斗呢？”艾莉丝全身心地投入到角色之中。

“我们……为……什么……战斗？”雷尼被此一问，整个人都呆住了，似乎完全忘了台词。

“喂！雷尼，你到底怎么啦？”玛莉亚大声训斥着。

“对……对不起。”雷尼的眼光依旧定定的：“请再来一遍好吗？”

重复了几次依旧不行。雷尼总是在这句回答上卡壳。她的表情变得非常奇怪，大家只得中断排练，让雷尼一个人回房间休息。艾莉丝担心雷尼的身体，她找到大神，要求大神想办法让雷尼振作起来。大神安慰了艾莉丝几句，女孩破涕为笑，大神的心里却不能平静。雷尼一个人静静地呆在房间中，一动不动。大神走了进去，想开口询问，却又不知从何说起。此时雷尼突然抬起头，把那个一直纠缠于心的问题拿出来问大神：

“我们究竟是在为什么而战呢？”

“为什么而战？为了保卫帝都呀！”

“保卫帝都？！那就需要战争吗？”雷尼的情绪变得分外激动：“你……给我出去！”

雷尼由不得大神分说，便把队长推出门外。大神实在不明白雷尼是遭了什么邪，无奈之下，只得先回到自己的房间中。艾莉丝担心着雷尼的安危。她花了好长的时间，亲手编织了一个美丽的花环，打算送给雷尼，却又不知道究竟该不该这样做。大神鼓励她，希望她勇敢地说出自己的愿望，并陪艾莉丝一起把花环送给了雷尼。雷尼接过花环，敷衍了几句便关上了门，艾莉丝的心里投下了一丝阴影。

“雷尼……”朦胧间，雷尼似乎听到有人在叫她的名字。

“雷尼……”声音逐渐清晰了，“是影山！……水狐？”影山的身影在雷尼眼前晃动着，“加入吧……雷尼……”雷尼眼前变得漆黑一片。

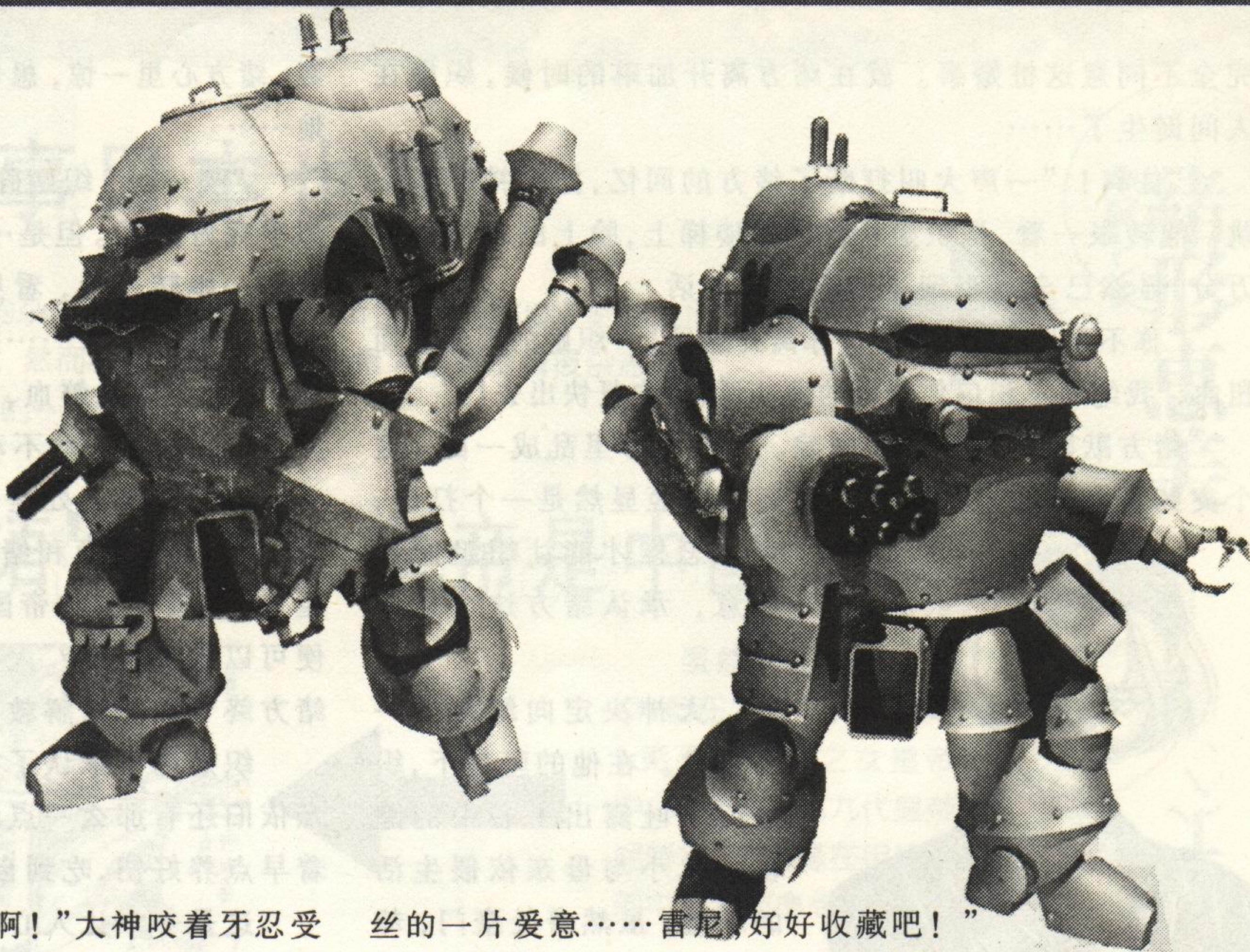
台风来了。狂风刮得窗外的树叶猎猎作响，大神的心情象屋外的天气一样不好受。然而最焦急的还是藤枝佳惠，她刚刚得到加山的报告，影山栖就是水狐！花组上次在热海险些遭难，就是影山捣的鬼！什么影山栖，简直就是影山“欺”(欺骗)！然而这个家伙却在这个大风之夜神秘失踪了，这怎能让身为副司令的藤枝心安呢？

大神和藤枝分头寻找影山——不，应该是水狐的下落！然而就在此时，艾莉丝又匆匆奔来……

“大哥哥！雷尼……雷尼……她失踪了！花环……艾莉丝的花环……被她丢了……”一个闪电击来，惊雷炸起。大神似乎连站都站不稳了。

藤枝终于说出了雷尼的过去：在第一次世界大战中，有许多无辜的幼儿被德国军队培养成战争武器。雷尼就是





其中的一员。她的爱、恨、欢乐、痛苦,种种感情全都被磨灭。留下的只有对战争的痴狂。雷尼所经历的,绝非常人可以想象。然而在花组中,她感到了从未有过的关爱时,却因无法适应而陷入了深深的痛苦和烦躁之中……就在雷尼精神最脆弱的时候,水狐闯了进来,施展出催眠术带走了雷尼,准备把她培养成为属于黑鬼会的秘密武器……

风雨之中,花组找到了神情漠然的雷尼。雷尼挥起手中的武器,向大神发起了攻击!

“回来吧!雷尼!”大神道,“我是不会向你攻击的!”雷尼似乎没有听到,疯了似的继续进攻着。

“雷尼!我们是并肩作战的朋友啊!”大神咬着牙忍受着雷尼的攻击:“回来吧!”

……

听到“朋友”这两个字,雷尼浑身一颤,似乎感应到了什么。一道闪电击过,附在雷尼身上那些催眠的力量,好象被雷声惊醒一般,挥发得无影无踪……;雷尼……雷尼终于苏醒了!大神走上前去,递过艾莉丝的花环:“这是艾莉丝的一片爱意……雷尼,好好收藏吧!”

“嗯!”

水狐见事不妙连忙撤退,却被花组围住。她费尽思量为黑鬼会混入帝国华击团,失败的时候却连一个想到她的人都没有。她也许是世界上最孤独的失败者。

又逢七夕。

秋季,帝都景致变得格外迷人起来。人们开始准备中秋节的物品,花组的队员们大多是天真无邪的少女,她们当然也少不了操一操中秋节那份心。大神和织姬、艾莉丝等来到广场上看中秋的集会。从来没有瞧见过这么多人和好玩的东西,艾莉丝显得兴奋不已,神奈也玩得不亦乐乎。正当大神打算休息一下,喘一口气的时候,织姬却悄悄地把大神拉到了一旁,看起别人画油画起来。

“啊,这样的画……”织姬的口里露出不屑的神情:“也能算油画吗?”

“画不好吗?你会不会欣赏?”画家抬起头来。这是一个面容消瘦的中年人,落魄的神态掩映不住年轻时的英俊。

“我可是在意大利学习绘画的。”画家说到这里,望了望织姬,似乎心有所动:“你是……”

“意大利!”织姬闻听此言脸色大变!她又看了看画家的面容,脸顿时变得刷白,一跺脚,头也不回便走了。

“喂!织姬!……对……对不起了!”大神搞不懂织姬究竟搭错了那根筋,拦也拦不住。只得回身向画家道了个欠,连忙向下追去。

“织……姬……?”

一反常态的织姬把自己紧紧地锁在房间里,任凭大神敲门也不开。无奈之下,大神只得暂时罢手。正在这时,那个落魄的画家却找上了门来,他要求见织姬一面,大神感到事有蹊跷,便带画家到餐厅,两人慢慢地聊了起来。

原来这个自称绪方的画家不是别人,正是织姬的亲生父亲!当初在意大利留学时,他与织姬的母亲加琳相爱挚深。然而加琳出身豪门,父母根本看不上绪方这个穷画家,

除花组外还有什么其它的组织吗?

帝国华击团的前身是1922年的帝国防卫部队。而帝击亦分为“风组”、“梦组”、“月组”、“花组”、“雪组”和“星组”6个组别。

输送空挺部队·风组

主要的任务是负责对其它部队的补给、后方支援、降落、潜水等的支援行动和战场的事后处理等的工作。风组的队员是常驻于花组其它支部的,而花组内的3人娘更有传闻是风组队员呢!

灵能部队·梦组

利用“灵视”对战况作出分析、预知等战术支援。和每次出动时也会破坏镇上物件的花组比较,梦组较受帝都市民欢迎。

隐物行动部队·月组

是一支负责侦察、情报收集、潜入敌人基地等主要任务的稳密部队。而帝击的地上、地下设施的管理、整备和清扫等的工作也是由他们负责。

局地战斗部队·雪组

在豪雨、强风、暴雪等极恶劣情况战斗的特殊部队。构成这支部队的队员数目是不定的。有传闻说其驻扎地是在东北一带。

?·星组

集合了世界各国灵能者的精锐份子,是在花组结成前的试验组织部队。

完全不同意这桩婚事。就在绪方离开加琳的时候，织姬在人间诞生了……

"住口！"一声大叫打断了绪方的回忆，把大神吓了一跳。他转眼一看，是织姬！她站在楼梯上，脸上的表情激动万分，显然已全部听到了绪方的那些话。

"你不配做我的父亲，请你离开这里！"织姬的因愤怒而扭曲，"我绝对不相信你所说的那些话，请你赶快出去！"

绪方默默地离开了大剧院。大神的心里乱成一团。这个突如其来的绪方，对自视甚高的织姬显然是一个打击，究竟怎样才能让织姬回心转意，承认绪方这个父亲呢？



大神决定向织姬问一个究竟。在他的坚持下，织姬终于吐露出了心中的隐秘。从小与母亲依偎生活的织姬，虽然身处豪门，却遭尽了人们的白眼与冷遇。自己的母亲加琳，也整天生活在痛苦之中。然而就是在这种情况下，加琳也没有放弃对绪方的爱，她告诉女儿自己的一切，并希望女儿有朝一日能够见到自己的亲生父亲。加琳在病痛中死去。母亲死后，失去关爱的织姬把一切都归咎于自己的父亲。她觉得若不是父亲无情的离去，自己和母亲便不回遭到这样的待遇。是父亲、是绪方的不负责任，才毁掉了自己的命运。这也是织姬痛恨日本男人的根本原因。

听了织姬的话，大神感慨良久。这父女俩的恩怨，看来还得要两人自己才能解开……

第二天，大神硬拖着织姬来到绪方画画的地方，逼着两人相见。织姬面对自己的父亲，心里的痛苦又如沉渣泛起，她狠狠地瞪了绪方一眼，转身就走！走不了了。黑鬼会的魔操机兵幽灵般出现，拦住了去路！

"织姬！"一颗子弹流星般划过，射向毫不设防的织姬，绪方心里一惊，想也不想便向织姬扑了过去，把她压倒在地……

"噢……"织姬睁开沉重的眼皮，自己身上没有痛苦，似乎完好无损。但是……但是子弹似乎应该是击中什么了呀……她转过脸，看见的是绪方还没有完成的那幅画，织姬的心跳了起来……那是……加琳！母亲的画！！织姬抬起手，手上满是鲜血，她支撑着爬起来，大声呼唤着自己的父亲，绪方却一动不动。一簇阴影移了过来，织姬回过脸……烈焰升腾之处是一幅令人厌恶的表情——火车！

火车把织姬和绪方抓到了一间装满了定时炸弹的小屋里，想借此威胁帝国华击团。可是花组又岂是那么简单便可以被要胁的？火车的计划到底还是未能实现，织姬和绪方终于被花组解救了出来。

织姬终于承认了自己的父亲，当然在她的心中，对父亲依旧还有那么一点的不快。绪方却不计较这些，他还想着早点养好伤，吃到自己女儿的喜酒呢！

这是一个让人心寒的冬夜。

刺刀、枪声、火光、恐怖。

政变的喊声席卷了整个城市。京极庆吾率领陆军部的全部力量，很快占领了帝都所有的重要场所。政界的要人们，也已屈服在刺刀的淫威之下。帝国大剧院也不能幸免。如潮水般涌来的军队把大剧院紧紧包围，京极下了一道死命令，看见"真宫寺的后人，格杀勿论！"花组笼罩在深深的阴翳中……

华击团的女孩们被噪杂声惊喜，她们绝对没有想到的是，天下居然已经大变。虽然她们有着强大的灵力可以对付魔兽，但是面对这突如其来的政变军队，也吓得手足无措了！蔷薇组和花组的成员开始了抵抗，但这样的抵抗，在陆军强大的攻势面前渐渐不支。政变军队逐渐地渗透进来，他们的口中只喊着一个口号，"杀掉真宫寺·樱！"

米田一基见情况过于危急，只得将组员们隐藏在大剧院的夹缝之中。看到敌人来势汹汹，而且针对的就是樱，他连忙安排大神和樱乘热气球离开，到花型别墅去寻找救兵。虽然心里不愿意，樱还是和大神一起离开了大剧院。气球在无声地滑行着，樱的心却乱极了……究竟花组的朋友们能不能支持到自己回来？京极为何又要将自己家族赶尽杀绝呢？樱的手不由得抓到了大神，她望过去，看到的是大神坚定的眼睛。

两人平安地到达了花型别墅。这里尚未受到政变的波及，总算情形安定。令大神吃惊的是，出来迎接的居然是椿！米田一基究竟在葫芦里埋得什么药？米田没有预测的能力，当然不知道京极会搞出政变的名堂。但是他早就留了心机，要为帝国华击团留下反击的能力，花型别墅就是米田一基的后着。除了培养花组的人米田还在早些时候安排了李红兰进行秘密的武器改造。研制"光武"的后续产品——威力更加强大的"天武"。没想到，这一切居然在这个时候派上用处了！

樱与大神驾驶着天武赶回大剧院，敌人已经完全占领



了剧院，正在寻找着华击团的藏身之处。天武的到来无疑为华击团的胜利增加了砝码，花组终于击退了政变的军队，帝国的增援部队也及时赶来，把政变军彻底消灭，绝望之中，京极庆吾开枪自杀，结束了他短暂而丑恶的一生。

帝国重归和平。在吉祥的瑞雪下，迎来了一个甜蜜的圣诞。花组为平安夜赶排歌剧"奇迹之钟"，大神选择了樱为剧中的女主角。歌剧获得了前所未有的欢迎，而樱和大神，也渡过了美妙浪漫的"灰姑娘之夜"。

又是新年。大神和樱一起回到了仙台老家，看望樱多年未见的妈妈。樱的母亲对大神自己未来的女婿非常满意，带着他们去拜见真宫寺一马的墓地。然而就在此时，大神和樱又听到了华击团的召唤，黑鬼会又有所行动了！

这接下来的一场战斗，足可惊天地、泣鬼神。乍死的京极纠集黑鬼会所有成员，并发动"八鬼封魔阵"，召唤出传说中的强力恶魔"武藏"，意欲与人类为敌。而大神率领着樱和花组的全体成员，迎头抗击京极的挑战。他们用自己的力量唤回了真宫寺一马的记忆，使樱的父亲从鬼王的面具下走了出来，使他重新恢复了理智。同时，大神和樱发动了"两刀两剑之仪"，彻底毁坏了武藏的神经中枢，在激烈地近乎残酷的最后战斗中，鬼魅附体的京极终于随着武藏一起坠入了太平洋！

天空重又澄清。翔鲸丸胜利回航，凭窗而望，天地间一片灿烂，落日的余晖，把世界映成一片金黄！

为什么他们会加入帝国华击团呢？

真宫寺樱　花组的成员中，唯一一个自愿加入的便是她。加入的唯一原因是给破邪之血所引导。

神崎董　由于家境富裕，学业和运动方面也成绩优异，所以一直以来就是倍受妒忌的焦点。这便是她加入帝击的原因。

李红兰　自从在战乱中丧失家园后，李红兰就一直在大连的某农家过着佣人的生活。直至 13 岁的生日才被雅美发现了自己的灵力，为了把其充分发挥便前往日本了。

艾莉丝　具有与众不同的力量的她，自幼便不准出城。日子慢慢的过去，她便越发感到了自己与别人的分别。而她加入帝击的原因便是因为那里有和自己力量相同的人。

玛莉亚　失去了所爱的人，有着痛苦过去的她，最初在雅美找她时是无动于衷的。可是时间流逝，当雅美再次来访时玛莉亚便答应加入帝击了。

大神一郎　士官学校出身，原是帝国海军部队中的一员。由于受到花小路伯爵的推荐加入了花组，并成为队长。

桐岛神奈　虽然本身没有什么灵力，但是刻苦的修炼使其具有了超群的精神力，而雅美所看中的恰恰是这一点。

"又是春光烂漫的一天。"大神望着窗外的美景，久久不愿离开："春季公演结束了，帝国剧团也该休息了吧？今天什么事也没有呢……有谁在敲门？进来吧！"大神转过身，灿烂的樱花迷住了他的眼睛："是樱啊……有事吗？"

"嗯！有事要求您！"樱脸上的笑容似花般美丽动人："一起去剧院门口吧！"

"有事求我？"大神有点摸不着头脑，"到底是什么事啊？"

"嘻嘻，这可是秘密呢！我在门口等你哟！"樱如风般飘去。

"真是奇怪的约会！不管怎么说，若是樱的话，总该去一次。"大神边想边来到了大剧院的门口。在和风丽日之下，帝国大剧院更显得雄伟恢宏。而樱，可爱的樱……

"大神君！"

"樱！这是……"

"是自行车啊！想和大神君一起骑车呢！……"樱的双眼充满柔情："我早就想好了，等到战争结束，就要和大神君一起约会……一起……一起去逛商店……一起吃饭……一起买东西。能够有大神君的爱，我……我真的感到很幸福。"

"樱……"

"和大神君一起，对樱来说，是最重要的事啊！"

"……樱……"

"那么，大神君，我们走吧！"樱双颊绯红："请您教我骑车吧！嘻嘻，虽说买了自行车，可是却从来没骑过呢！"

"什么……啊？！"

"大神君，求您好好地指导吧！那么，出发了——！"

"喂——樱——等等我啊！"

两个人就在这烂漫的春日里踏上了幸福的道路。在明媚的春光下，在迷人的绿水旁，在和平的世界里。樱花漫天，爱意缠绵。经历了多少波折和磨难，有情的人儿，终于可以相聚不分离！这美丽的一瞬，在两人的心中已是永远……永远……

然而……

一个月之后……

"真是奇怪，经理突然把我叫来，究竟有什么事呢？"大神站在经理室的门口，犹豫着不敢敲门。

"那个……是大神吧？"

"是樱啊！你也有事吗？"

"米田经理说找我有事商量……"

"哎？米田经理也找我呢，不会出了什么事吧？"

"难说……"樱和大神的心中都掠过了一丝阴云。

"樱，大神！来吧。"米田一基的脸上露出捉摸不定的神色："这次叫两位一起过来，有两件事要告诉你们……"

"哦？！"

"大神，接到了上级的通知，你已经正式晋升为海军中尉了！"

"咦？我……升了中尉？……"

"大神君，过去的一年里，你率领着花组与敌人作战，战功卓著，以最小的损失保护了帝都的和平，这是对你最

合适的奖赏啊！觉得怎么样？”

“有点……有点受之有愧。这可不是我一个人的功劳。”

“别这么说，虽说打仗不是一个人能完成的，可是队长的指导才能却是最重要的。”

“是啊，大神！”樱的笑容如花般灿烂：“恭喜你啊！大神君的努力得到了认可，我也从心底感到高兴呢！”

“樱……谢谢……”大神的心稍稍放下了一半，“那么，经理，还有一件事是……”

“咳咳，这个吗？”米田望着两人，实在不知道该怎么说：“实际上是……是有关大神君前途的大事。留神听着，大神，你现在已经是军队的留学生了……要去欧洲的……法国的……巴黎……学习。”

“什么？”大神怀疑自己听错了。樱更是大吃一惊：“那么，大神君……”

“……是的。要离开帝国剧团了。”米田一基闭上双眼，很不情愿地说道，“这次，恐怕是长久的分别了……”

“这个……”樱仿佛从高空失足一般，整个心都停止了跳动，双手凉如冰水。

“我明白了。”大神哑着嗓子：“和花组的各位道别后，我就离开……”

“大神君！”

“嗯！这才象大神一郎的样子。你一定不会辜负我们期望的，我相信你！”米田道，“出发时间是一周之后，在横浜港搭船。好好地准备一下吧，大神！”

两人默默离开经理室。

“樱……”大神望着已是泪流满面的樱，不知道该说些什么。

“大神君……不去吧？啊？不要去法国……可是……可是……”樱低着头，仿佛在下着很大的决心，“大……神君……还是去吧！我没事的！”

“樱……？”

“对不起！呜呜……我没法不哭！对不起！……”樱掩饰不住内心的痛苦，掩面而泣：“说到大神君离开……眼泪止不住就流下来了！”

“樱……”

一周的时间很快就过去了。在出发的前一晚，大帝国剧团的所有成员聚在一起，为大神送行。回想这一年来的风风雨雨，众人难掩不舍的心情。艾莉丝更是哭得成了泪人，这次大神再怎么哄她也没有作用了。千言万语，化作一句话，大神向所有的队员深深鞠了一躬：“这一年来，感谢你们了！”

“大神君，等着你回来。”樱显得比任何人都坚强：“我相信会有这一天，我们会努力的！大神君，一言为定！”

“各位……真的谢谢你们……”大神的喉咙哽噎了。

深夜。大神的心依然不能平静：“明天……明天就要出发了……”

“笃笃笃”有人轻轻地敲门。

“会是谁呢？”大神拉开虚掩的房门，“樱……是你啊！……”

“大神君……”樱低着头，眼角带着泪痕，却显得分外动人：“这是樱给大神的信，希望……希望大神君上了船之后才看……”

“樱……”大神接过信封，樱却转身飞奔而去！泪水在夜色中带出一串银光……

次日清晨。很早很早。大神起身，带上自己的行李，悄悄地离开了大帝国剧院。他是不想让大家送别啊，送别，实在是令人太伤心了……

横浜港。又回到了熟悉的海上。一切和一年前是那么相似，却又那么不同。大神停下脚步，向帝都的方向又深情地望了一眼，努力透了一口气，坚定地踏上了征途：“各位，再见了！……”船外送行的人儿正在缠绵，依依不舍，言尤未尽。他们终有重逢日，自己呢？一瞬间，大神感到了从未有的孤独。

“大神君！大神一郎！”是幻觉吧？孤独产生的幻觉……

“大神君！大神一郎！！”不！不是幻觉！！大神睁开眼，就在他的眼前，就在欢送的人群之中，他又看到了……他永远的朋友们……花组的朋友们！

“敬礼！为大神送行！！”所有队员的手都举了起来，目光过处，大神可以感觉到爱的冲击。他默默地举起右手，向着他的朋友们，向着他的挚爱，敬礼！

“呜———”汽笛长鸣，远洋轮渐渐远去，大神的双眼模糊了……啊！那是……！花组的成员们一字排开，红兰奔跑着，拉开一张好长好长的横幅：“加油啊！大神一郎中尉！”这一定是她们做了好久才完成的横幅吧！在欢送的人群中，显得多么引人注目啊！

“我一定会……加油的！”大神暗暗道。

海上。客轮划过碧蓝的大海，海鸥在船尾追逐飞翔着。大神站在船舷边，打开信封，樱那熟悉的笔迹出现在他的面前：

大神君：在写这封信的时候，樱花满开。回想当初第一次在上野的相会，也是这样一个漫天樱花的季节里。能够遇到大神君，真是太好了……我曾经想过，和大神君一起去巴黎。可是，也许大神君会不高兴的吧？大神君在巴黎努力，我的心和大神君是在一起的，樱也会在花组里努力的！我等着大神君回来的那一天……妈妈说，有一样东西要交给你，是上次在仙台老家留下的。那次妈妈说过，请你好好地照顾我，请千万不要忘记……路途遥远，请千万保重身体，望君珍重！

帝国华击团·花组

真宫寺 樱”

“妈妈交给我的，究竟是什么呢？”大神在信封里摸索着，“是……是这个啊！”

“呜——！”海轮加足马力，向着远方的巴黎驶去。然而大神的心，却依然留在樱的身旁。

那是一张小小的照片。在仙台的老家前，大神和樱，笑得多么甜蜜……

（全文完）



樱大战年表

西历	年号	主要事件
1457年	长禄元年	江户城完成。
1520年	永正17年	建设风水都市"大和","圣魔城"完成。
1521年	永正元年	由于降魔实验失败,使圣魔城暴走,氏纲使用魔神器将之封印,名为"河川净化之法"。事后氏纲失踪。
1530年	大永10年	降魔出现,"里御三家"开始与2降魔对抗。
1536年	天文5年	天海诞生,降魔出现。
1600年	庆长5年	天海参与关原一战,利用降魔投入实战,德川军胜利。建立江户幕府。
1616年	元禄4年	家康死后,由天海参政。
1625年	元和2年	天海在上野樱木(即江户城鬼门)建立宽永寺。
1642年	宽永19年	天海的傀儡政策开始。
1643年	宽永20年	天海被暗杀。
1657年	明历3年	江户大火,出现大量降魔,由里御三家利用魔神器将降魔封印。
1804年	文化元年	在幕府地下一万米深发现巨大空洞,被名为"大江户大空洞"(即魔都)。
1850年	嘉永3年	"星龙计划"开始,在魔都建造1200米的空中战舰。
1861年	文久元年	神崎忠义到美国。四月一日,米田一基诞生。
1862年	文久2年	美国南北战争。
1863年	文久3年	在南北战争中发现防妖力的特殊钢。
1865年	庆长元年	南北战争结束,由使用"人型蒸气"的北军胜出。
1866年	庆长2年	神崎忠义回日本。
1867年	庆长3年	神崎忠义与德川待使再到美国交涉。
1868年	明治元年	神崎忠义输入美式机动兵器。
1871年	明治4年	神崎忠义开创神崎蒸气商会。
1872年	明治5年	导入太阳历。大日本铁道新桥至横滨线通车。
1873年	明治6年	神崎重工的人型蒸气"富士"完成。
1876年	明治9年	废刀令。上野公园开启。
1879年	明治12年	剑术师团建立"拔刀队",集合全国少年剑士,米田一基人队,当时18岁。
1881年	明治14年	米田一基成为陆军少尉。
1882年	明治15年	米田一基由陆军少尉升为中尉。
1883年	明治16年	军用人型蒸气试作机"天神"完成。
1889年	明治22年	发表"大日本帝国宪法"。大日本铁道新桥至京都通车。
1891年	明治24年	发生大津事件。大日本铁道上野至青森通车。
1894年	明治27年	米田一基在战争中负伤。因而升为大佐。
1898年	明治31年	山崎真之介出生。
1899年	明治32年	星龙计划的延续,建造"空中战舰MIKASA"。7月31日,藤技雅美出生。
1903年	明治36年	1月3日,大神一郎出生。6月19日,玛莉亚出生。9月7日,桐岛神奈出生。
1904年	明治37年	米田一基在日露战争中获得勋章,升为中将。
1905年	明治38年	7月28日,"里御三家"的末裔,真宫寺樱出生。
1906年	明治39年	3月3日,李红兰出生。
1907年	明治40年	1月8日,神崎堇出生。
1912年	明治44年/太正元年	帝国陆军对降魔部队由米田一基和真宫寺一马担任。
1913年	太正2年	7月5日艾莉丝出生。
1914年	太正3年	欧洲战争开始,艾莉丝在郊外初次使用超能力,因而被软禁在索洛城内。藤枝雅美美加人帝国陆军对魔部队。
1915年	太正4年	发生"降魔战争",由帝国陆军对降魔部队四名成员与降魔对抗。
1917年	太正6年	山崎真之介设计"翔鲸丸"和"轰雷号"。
1918年	太正7年	"降魔战争"结束,真宫寺一马利用破邪之力将降魔封印,事后三个月死去。山崎真之介战后失踪。
1919年	太正8年	灵子力学急速发展,由神崎重工完成世界第一的蒸气并用的灵子机关。在一月,米田和藤枝到纽约与玛莉亚见面,三月雅美在大连遇上红兰。四月带红兰到神户生活。而大神一郎则在江田岛的海军士官学校就读。
1920年	太正9年	雅美再到纽约找玛莉亚,在日本遇上桐岛神奈。
1921年	太正10年	"黑之巢会"结成。雅美到德国说服艾莉丝的双亲,到神户与红兰会合后,一同前往帝都。
1922年	太正11年	灵子胄甲"光武"完成,神崎堇与下级降魔战斗过后便与雅美接触,五月神崎堇加帝国华击,李红兰则到花组支部工作,至于神奈到冲绳修练。
1923年	太正12年	真宫寺樱入队后,大神亦在海军士官学校毕业,加入帝国华击团。
1924年	太正13年	降魔出现,"神武"完成。

彩京·历代射击游戏设定资料集

PSYKYO SHOOTING GAME GALLERY

街机射击迷必修
■一代射击巨匠，
它能带给你回忆：
枪林弹雨的洗礼——
昨天留名榜上的自豪，
今天重新带给你■

编辑/彩京天师
感谢 S.P 大力协助

- ✲太阳表决
- ✲打击者 1945
- ✲武装飞鸟
- ✲战国 ACE
- ✲战国 BLADE

▶狄奥娜的最初设定。

大魔导师

▶卡休昂持剑背枪？

有翼战士



▲动画设定

▶老怪伊夫塔的初稿和决定稿

手持大剑的魔王



太阳表决
(SOLDIVIDE, 1997)
以剑与魔法为题材，彩京横版第二弹，攻击手段多样，包含了动作要素——斩。属于新派射击，对"手感"作了新的尝试。

本作的角色设定为寺田克也先生。玩家对其画功满意吗？

复仇骑士旺古

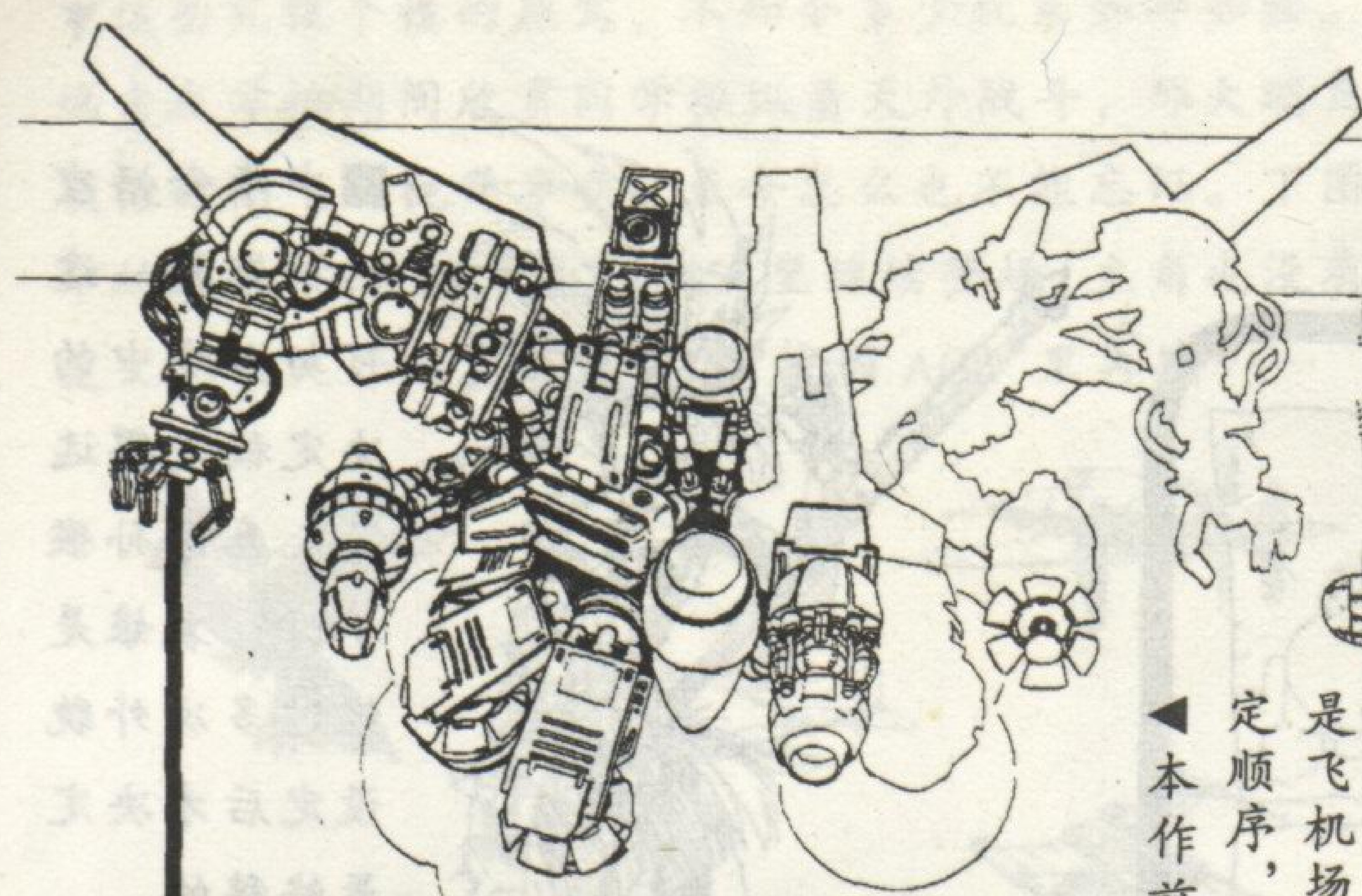


▼你知道吗？"SOL DIVIDE"之前的彩京街机基板有 6 个难度开关

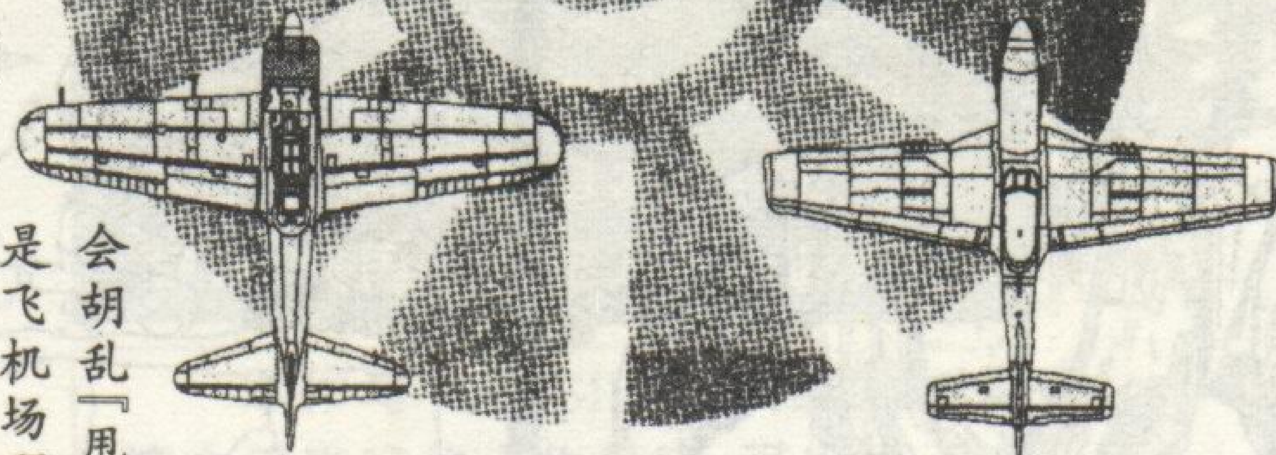
彩京街机基板的难度设定可与大家在次世代机上看到的"7 级"——如"MONKEY"、"KID"…"VERY HARD"等级别不同，在敌方子弹的规律上街机与家用机尚有少许差异。编者多次在机厅中听闻彩京高打们议论"彩京王"的定义问题，尽管大家玩得都不错，但你所打出的分数和版面，一定要与"难度"结合起来看。

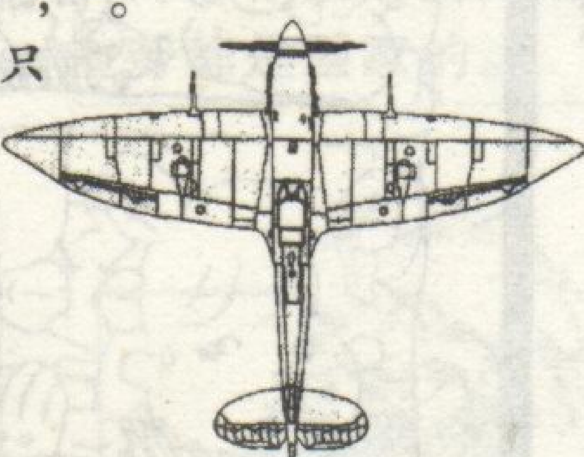


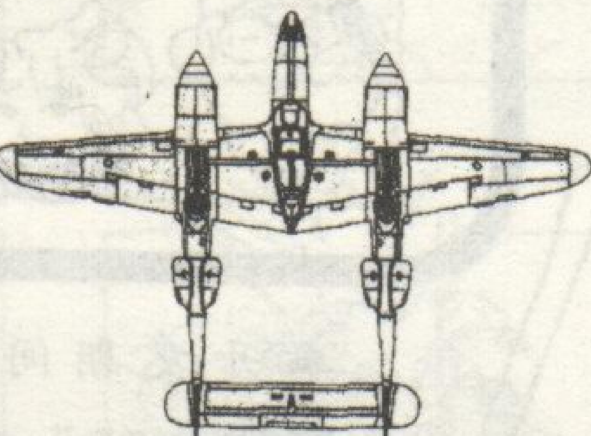
增刊御宝

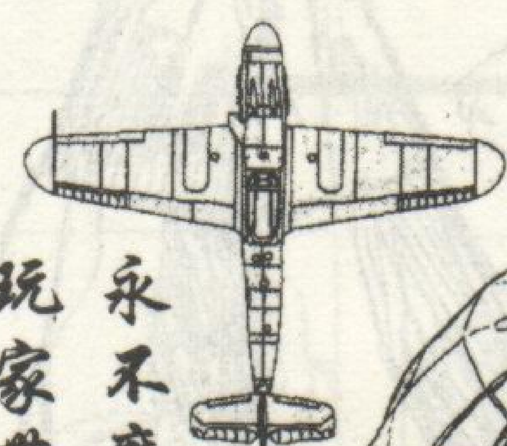


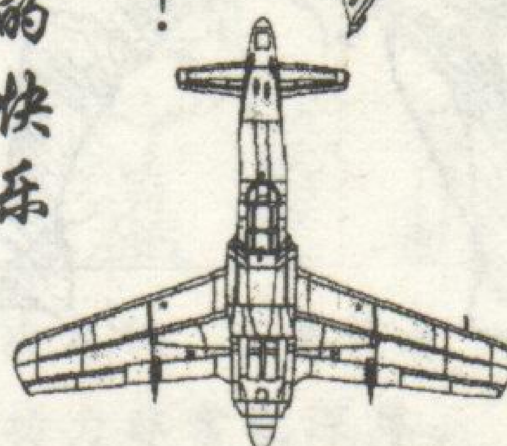
PSIKYO









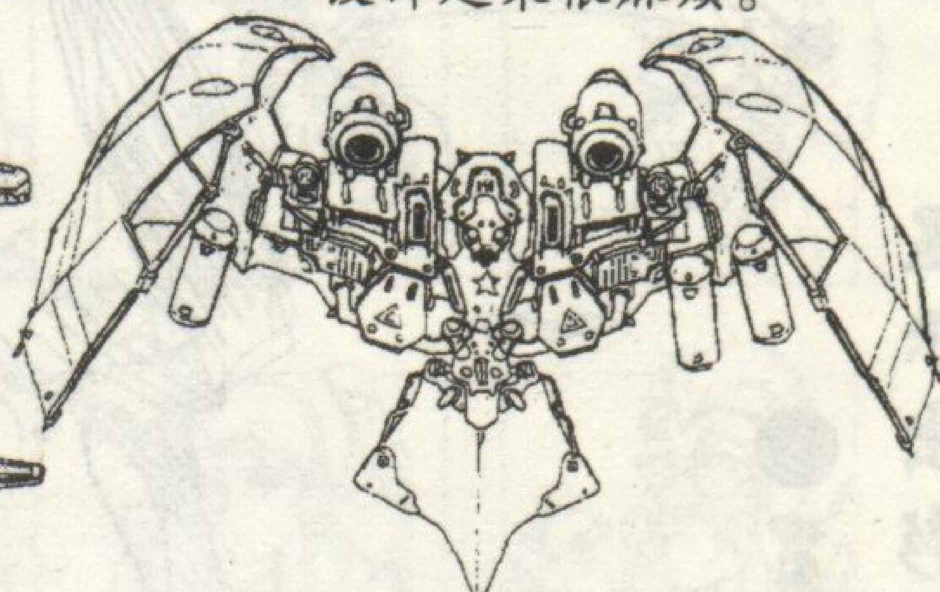


◀游戏中六架曾经在二战中风头出尽的战机。这就是它们的俯视图。编者最喜『震电－J7』。

◀本作前四关不定顺序，这个老怪是飞机场那关，只会胡乱『甩手』。

▶本作翻版画面每人都有三种。

街机1945给玩家带来的快乐永不磨灭！



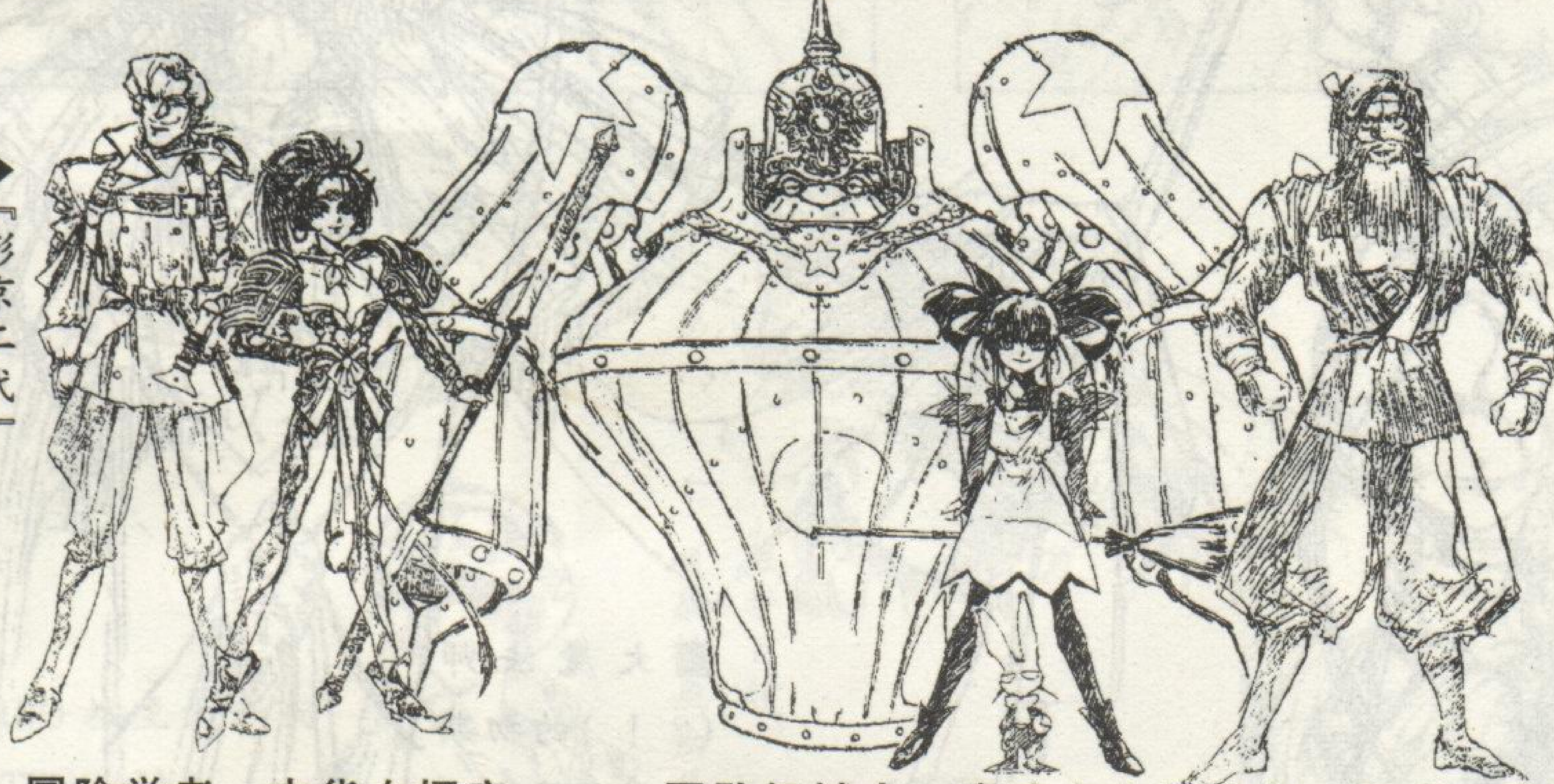
▼与战车脱离后的老怪，如果在第四关遇到它就要靠BOMB的掩护来击破它。这是其内部形态，设计起来很麻烦。

STRIKERS 1945™

打击者1945

(STRIKERS1945,1995)

彩京纵版第三弹，横扫全球的"彩京三代"。二战末的世界舞台和重厚世界观是其最大特色。二周目难度继承了"彩2"。



▶『彩京二代』五人决定稿。

冒险学者　中华女悟空　军队机械人　魔法少女与小兔　肌肉一代男



▶大冒险科学者的初期稿。他研制的化学弹威力却不大，非常友好的面孔。



武装飞鸟

(GUNBIRD,1994)

"战国ACE"后的纵版第二弹。冒险活剧的世界观结合STG令人叫绝。二周目列车那关的超难度编者也记忆犹新。这是最能代表PSIKYO的神作。

▲盗贼团三人组的决定稿。编者十分想念他们，以前总能轻轻松松地用那个脚踏木制直升机的TETSU铁老汉打得他们摇白旗投降……这3个人的名字有些来头，那都是从彩京各游戏的标题中取来的，他们的生日也就是各彩京GAME的发售日。

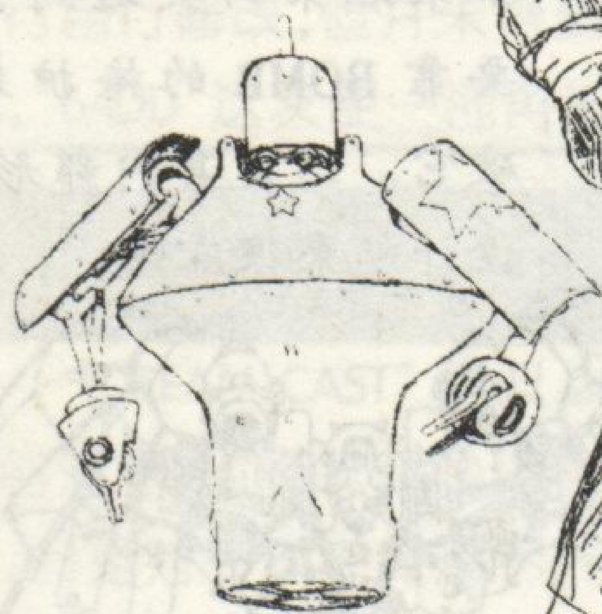


▶二周目不是彩京发明

曾经令广大铁杆射击迷焦头烂额的第二轮作战，编者无能将彩京系列的任何一款游戏打到见了"终"。但，约8年前，编者能将DOOYONG公司某游戏二周目翻掉，那时候都站着打，一个币投进去就1个小时后见了。记得当时围观者甚多，且本人一打，别人就无法打，为此，老板先调高难度，但还是被本人打到最后。最终结果是老板撤掉了那台机器。



■宫大工 铁的初期稿。早期险些被定名“右卫门”哦！拥有GB所有人物中最强的火力，编者认为只有用这个人才能翻版。TETSU能够证明“彩京二代”是多么硬派，尽管本作看上去那么充满童趣、美丽无比。







▲开发期间诞生的“GUNBIRD”四格漫画之一。



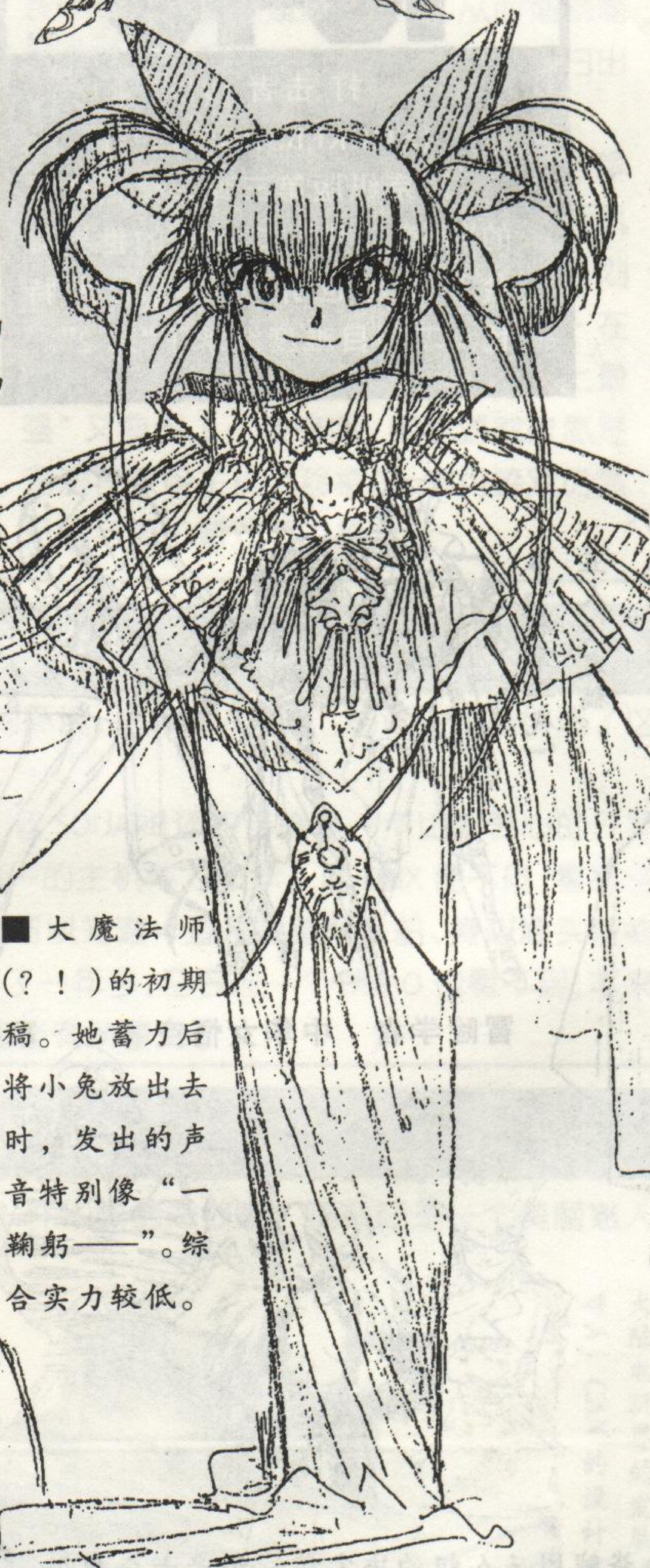
■中华女悟空的初期稿。这可与游戏中的决定稿差得远了。真像孙猴子呀？衰娘是经过多次外貌设定后才决定最终稿的。

显示出彩京在STG的天分

●冒险活剧般的射击游戏

彩二全员集合梦幻稿





■大魔法师（？！）的初期稿。她蓄力后将小兔放出去时，发出的声音特别像“一鞠躬——”。综合实力较低。

▶扫把竟是飞行器？



ARC★GUNBIRD★
TETSU—2周目第三关
933700(3级难度)

编者至今深引以之为傲的街机技艺乃是彩京2代“武装飞鸟”，街机3级难度一人不死用TETSU翻版（用街机的4、5级难度亦可死一人爆机至2－2，顶级——6级难度亦至最后一关。本人在“武装飞鸟”中不放宝打第6关的BOSS铁鸟和最终关底肥胖法典大兔爷的功力，相信也是无人能及！？）



增刊御宝

▼这些究极个性的座驾，不知令多少玩家如醉如痴。编者在学校期间欣赏同学操纵着天外战斗，那大鹏鸟展振翅高飞的视觉享受，至今怎么也不能忘记。下图中的震电 J7 在后来的"1945"里继续登场（主角也没有变化），而天外则在本集续篇"战国 ACE"里再战……



PSIKYO

战国 ACE
(SENGOKU ACE,1993)

彩京开天辟地第一回，从此奠定 PSIKYO 的在射击领域的绝对至尊地位。在日本获得极大的好评，我国玩家无人不知此作。

本作与"GUNGIRD"都是由中村博文氏进行的人物设定，可以说，这两部作品的大成功有很大一部分功劳都是画家的。










◀决定稿。可见作者的功力非常之深厚，这些都是经过多次修改才定型的。








▲开发初期的准备稿。人物更加幼稚。犬王尤其可笑。

玩家熟悉的角色是这样的！



◀暴坊巫女头戴护目镜。

◀超天才犬——犬王丸。

▶机关屋源内，背着的大熊猫威力可不小。



▼TURBO 坊主大和尚天外(TENGAI)



▶闪光阿伊靠的是速度和火力。



◀小女孩才12岁？

决定稿



◀街机仔一定会倍感亲切

ARC★战国 ACE★
独眼龙—2 周目见终
1680000(难度未明)

●注：依编者之见，无论何级难度，这个分都高得邪乎。尤其是用 AYIN 打的。

左面是"动作、射击十年再回首"一文的作者所创。遗憾的是不知难度，广大玩家无法比较。这个分不低了。编者见过 4 级难度 138 万，用天外和尚，2－7。这部作品，编者第一次打的时候就到了一周目最后关底，当然，小窍门早就跟同学学过了，看都看会了。想贪分的话，办法有很多，本作和"彩三 1945"可以尝试吃足了 BOMB 去加那一万分，打 BOSS 时也要将其每一部分都击破……（本作天外爆机画面与"战国 BLADE"是一样的）

增刊御宝

彩京 你是射击救世主

YOU ARE THE LORD OF STG!

PSiKYO







▲源内的大熊猫原来是这样的调皮啊？威力中等偏上，老爷子的战机速度太快。

■历代射击游戏射定资料集



▲▶暴坊巫女的外貌是经过这样一番变化的，越到后来越活泼，眼神的变化最重要，初稿可是非常神秘的哦！



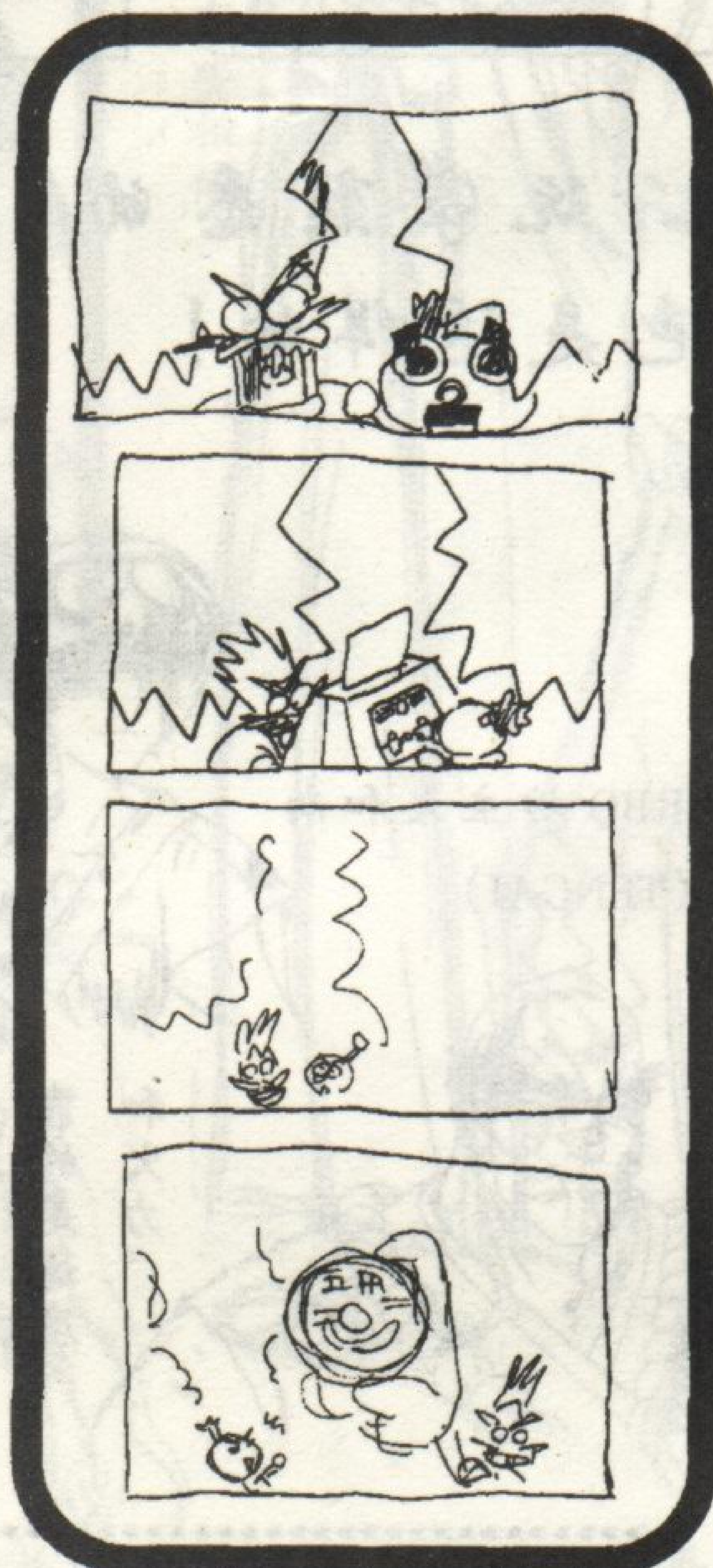


完成

底稿

▲这种画在一般人看来简直不能理解是怎样画出来的，可是到了中村博文大师的笔下，却是如此简洁，速写也将人物神态表现得这么生动、呼之欲出。

▼下面是开发过程中诞生的"战国ACE"四格漫画。



▼你知道吗？"彩京战国"各角色之"蓄力枪"列传

从远方归来的的急和尚天外——●伙伴：怪鸟善次郎●蓄力枪：火焰善次郎●善次郎是一头巨鹰，长年追随天外，出生入死，亦懂得不少法术，虽是雄鸟，但似乎对天外情有独钟。●保护：和尚念佛地狱

金发少女忍者JUNIS——●伙伴：忍猿苏古拉狄斯●蓄力枪：忍法—火猿之术●忍猿是名见习忍者JUNIS的支援者，忍术比她更高，但生性懒惰还爱抽烟（请见SS游戏"战国BLADE"）。



PSYKYO



战国之刃

（TENGAI，1996）

彩京横版第一弹，并给土星移植。画面细腻，急和尚天外等数名“战国ACE”大人气战士复出，好评如潮。本作有隐藏人物哦！

本作是由司淳氏进行的人物设定，从土星版过场画面可以看出此人的功力也极深厚。



▲TURBO坊主天外初期稿。与完成稿很像。



▶天外的表情设定多么生动！将他的火爆脾气表露无疑。



▶火鸟大鹰善次郎的设定。

主人公外型比较图

◀天外的身高出乎意料吧？“彩1～战国ACE”中翻版画面他头戴大帽、手柱禅杖向远方缓缓而行的背影，可真一点也看不出来两米零八之高。

KATANA，年龄不详，身高225cm

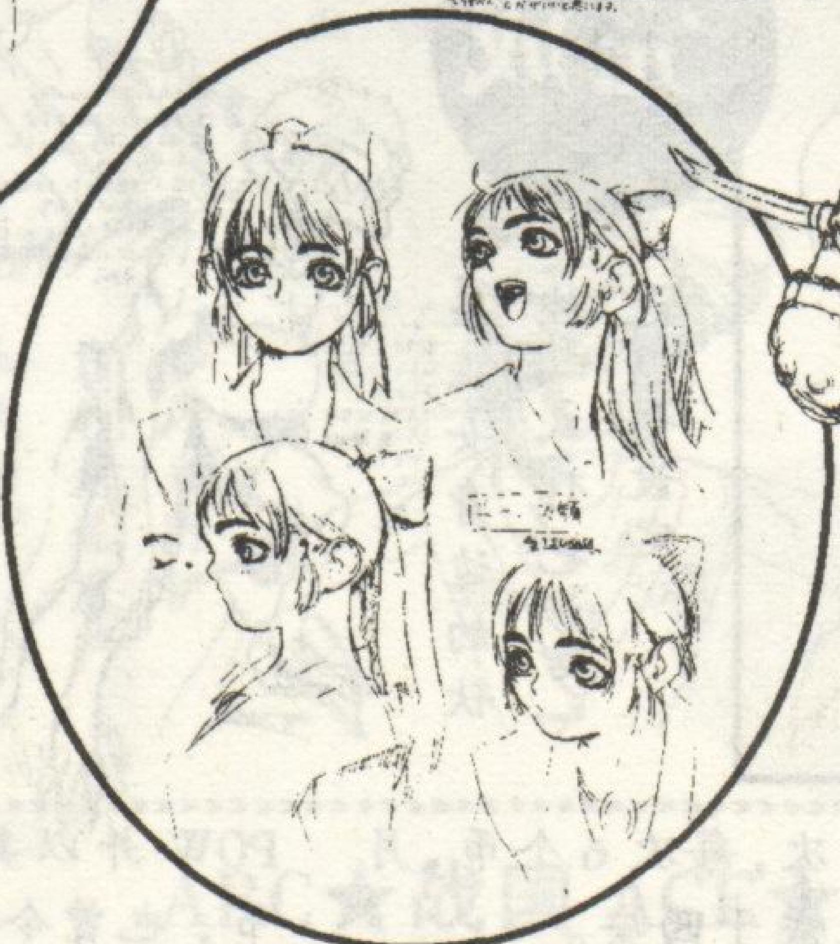
翔丸，17岁，身高173cm　天外，52岁，身高208cm　巫女，19岁，身高162cm　AYIN，27岁，身高192cm　JUNIS，12岁，身高145cm



▶喷火忍猿的设定也不能马虎。



▲暴坊巫女MIKO的初期设定。看看她的头型有何变化。



▶花之少女忍者JUNIS的表情设定。



▲初期稿。



▶复仇剑术士翔丸的初期稿，与游戏相比似乎少了分“天真”。

◀翔丸的表情的设定。

◀翔丸之菱花镜及亲人的设定都在这里。

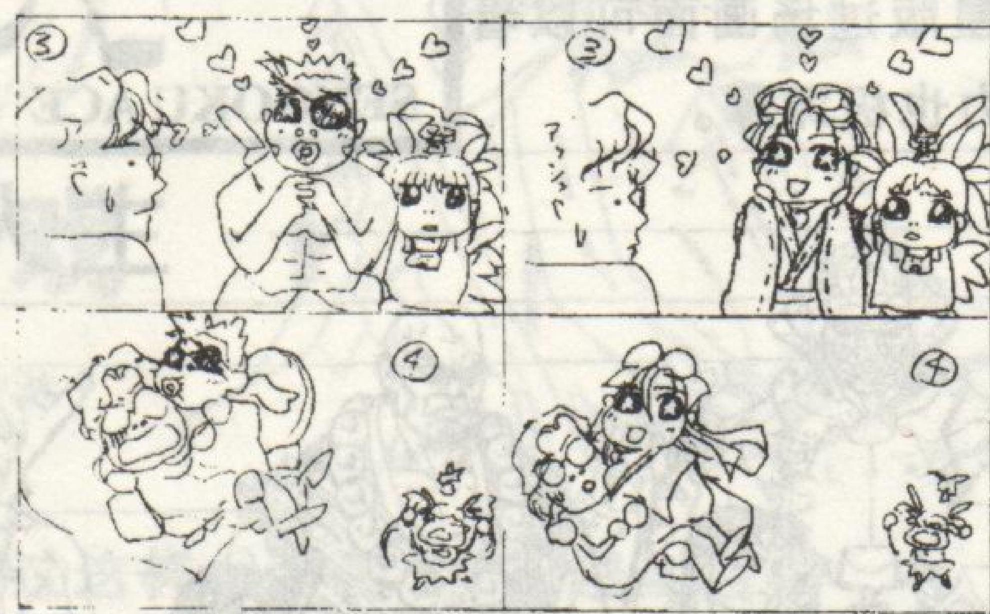
暴力女巫MIKO——●伙伴：式神 巴沙罗●蓄力枪：使役法术●巴沙罗乃是三百年前出生的妖怪之变身，飘扬“阴”的秘约，成为MIKO的忠心妖仆。可以吐出低级式神，但有时却可以吐出比自己更强的式神。●保护：九字法术“临兵斗者皆阵列在前”（此人就是前作中戴护目镜的那个）

复仇之剑术士翔丸——●伙伴：菱花镜●蓄力枪：苍罗菱●因“狩猎人类”事件，翔丸的母亲和姐妹丢掉了性命，而这铁镜子是能映出她们的影子的。四面镜子分别藏着母亲志乃、妹妹实纱、两个姐姐沙代和朱音的灵魂，她们经常守护着翔丸。●保护：那由他裂斩（“彩京一代”可没有翔丸哦）

彩京 PSIKYO





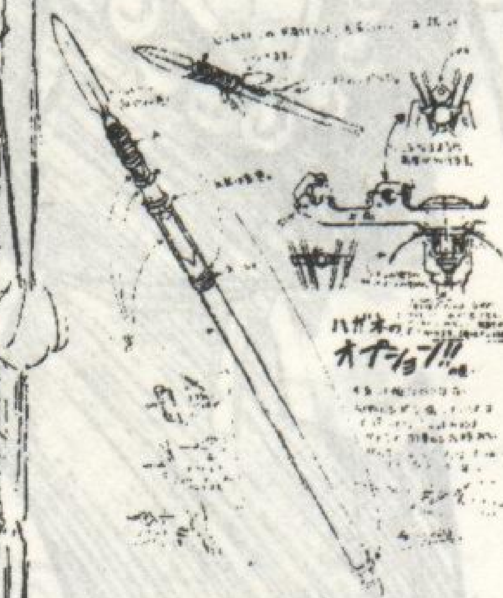


土星版“战国 BLADE”的翻版动画可是非常有意思的，前代各作知名人物皆登场。小魔女玛利安、大冒险科学者……

下面就是 SS 版 ENDING 原画设定。

ENDING 画面

机械武者 KATANA 的武器设定

▼此人蓄力枪最劲。

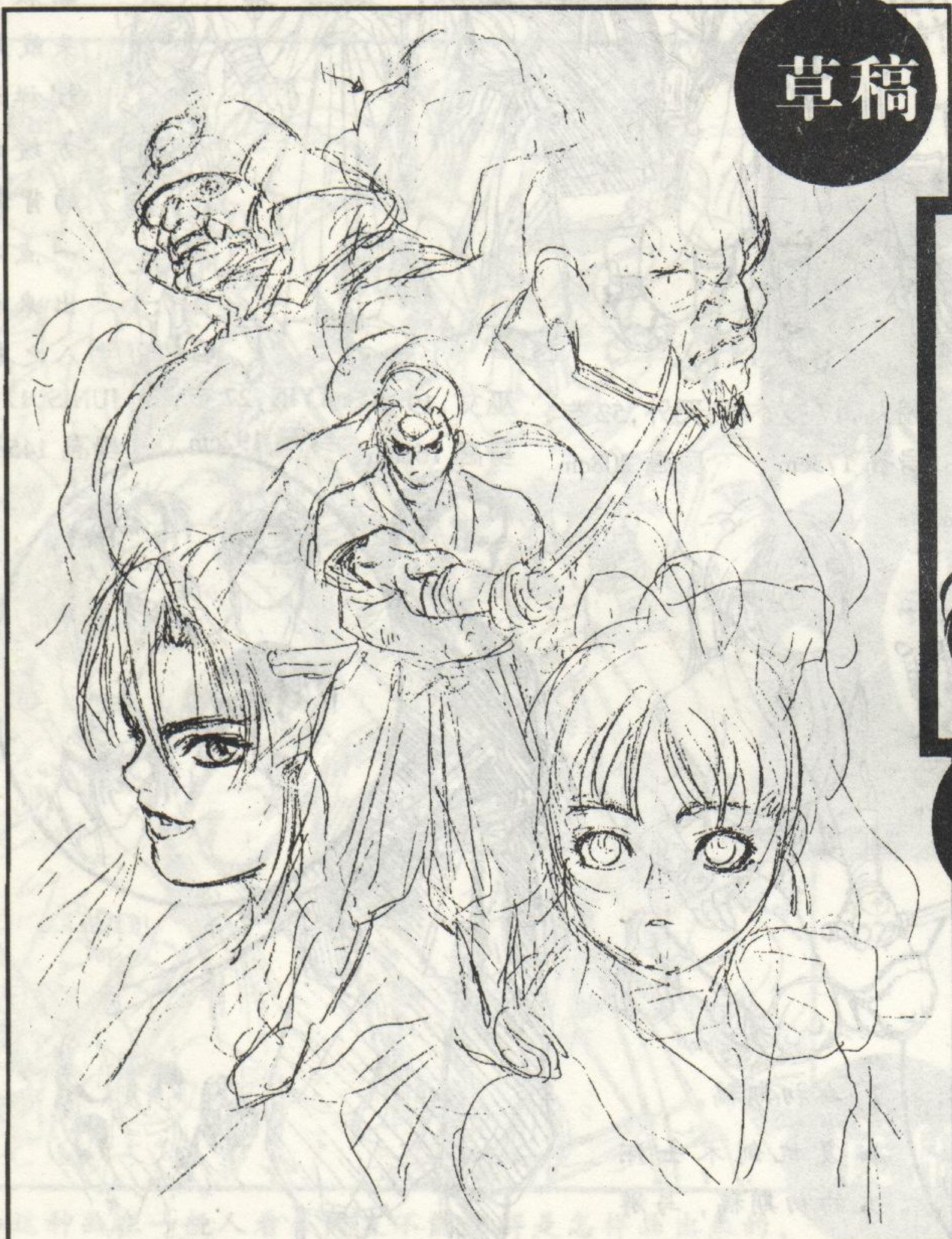


▲“妖刀(?!)”可没有表情哦!



▲MIKO 与敌方女将『火燕』有些相似。

草稿



完成





▶巫女身边的伙伴『式神巴沙罗』之原创设定。

■话题：街机 1945——

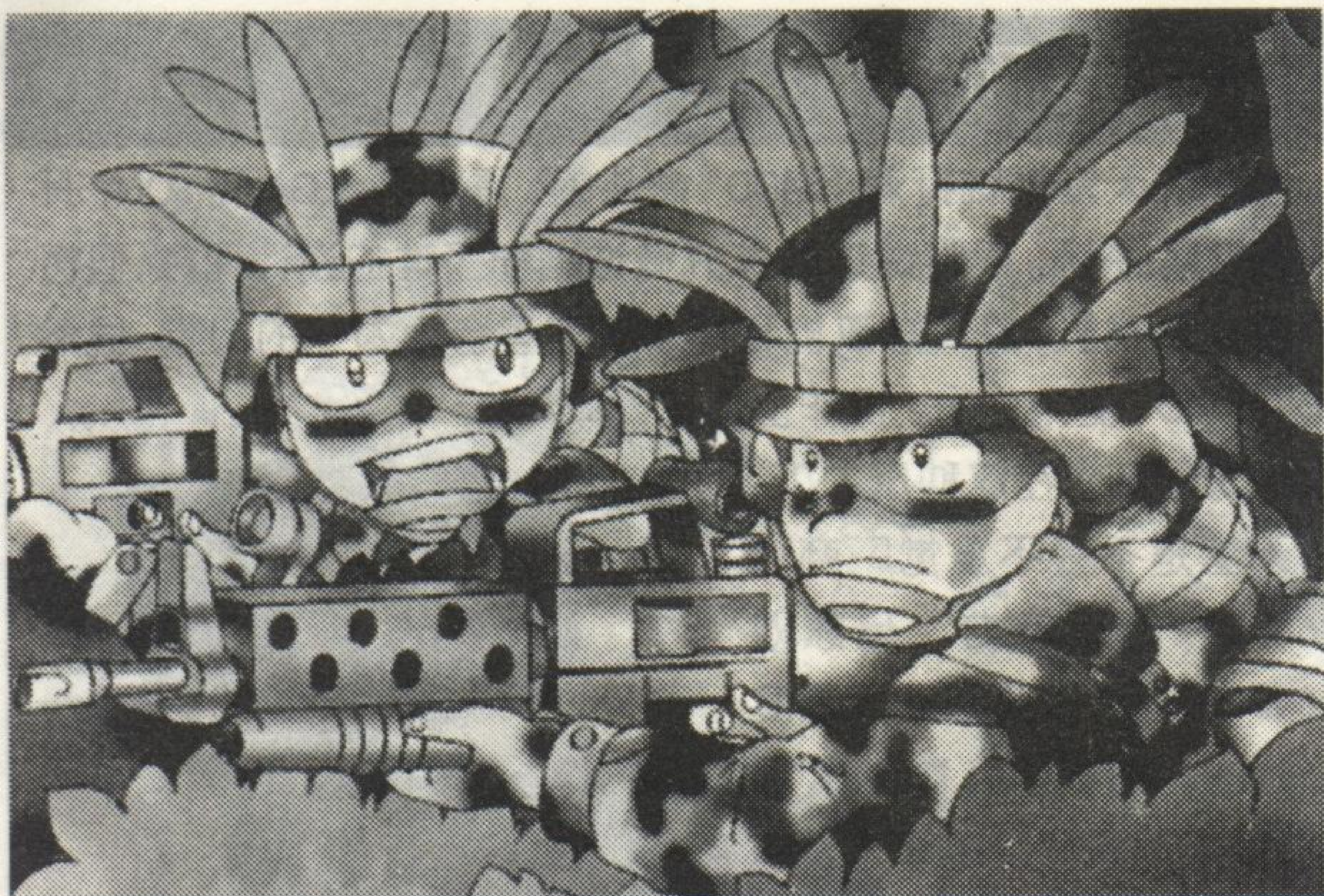
其实，在家用机上 GB 是颇值得一玩的佳作，用手柄在家中也能找到“武装飞鸟”感觉。相比之下，1945 在家中就什么都不是了(此 GAME 非摇杆不可，是个纯粹的 ARC 作品)。不过，街机“1945”倒是令全世界为之轰动的作品。编者今日仍能达到不问难度，不问机型，一概翻之的境界——2 年前练习时平均每日 2 次，每次 6 个币，月余小成，3 个月“1945”大成于西安。

谁是街机彩京王?最终评定指标是“不死人翻版”——难度通常指定在 4 级或 5 级时，而“彩 3”1945 的顶级难度某些机型(如梅塞 109 或零式)也决不能死人。全部机型皆应当超轻松上二周目（编者的 P51 亦能打到百万分以上，2－3,5 级）。

编者最喜 SHINDEN(从来只吃 3 个 POW 并以其特强火力完美打击每一个细节，也曾令围观者皆叹为观止呢!)，1945 在日本被彩京认定的最高记录是 230 多万，2 周目全翻，其人用的正是这架大威力宝快速机，此纪录全球应罕有人能破之。

彩京从 93 年起至今，每年约推出 1 部正统派射击，我国的街机从业者习惯地称之为彩京某代，加上“太阳表决”的话，掰手指一算，“1945 Ⅱ”应是彩京 7 代了……





电玩世纪大预言

天才预言师：懦寨眈蟆食

之一 游戏制式不可能近期内统一！

虽然世嘉与索尼仍然为了一己之利争得面红耳赤，但在微软巨大的阴影下，游戏制式的统一时代似乎已将要来临。

目前，SEGA 已显露出对 MICROSOFT DIRECT X 和 WINDOWS CE 操作系统的浓厚兴趣，新 128 位元主机也已决定采用这种系统。无独有偶，索尼与微软的合作计划书中，也谈到了在 PS2 上使用相同操作系统的可能性。但若单凭此便想证明游戏主机制式已趋于统一，好象还缺乏有力的证据。

实际上，WINDOWS CE 也好，DIRECT X 也罢，始终只是一个开发和操作的系统，各厂商仍然可以推出性能、价格各不相同的主机，就如同现今打得火热的 CYRIX 和 INTEL 一样。主机之间的竞争，不但不会因此而减少，反而可能激烈到近乎畸形。虽然对主机的生产商来说，有促进自身发展的作用，但更多的是容易加重竞争的无序与残酷。得失之间，相信厂商还是宁愿选择如今的道路而走。

此外，游戏也是一个个性很强的东西，与主机特性、编程者的世界观等息息相关。制式的统一会使这种个性消失殆尽，从而丧失了游戏的趣味性。

从这些方面来看，游戏制式在近期统一的可能性非常小。相信至少在 2010 年以前还不会实现。

不过对于软件商来讲，使用相同的开发操作系统，显然对游戏软件的开发大有裨益。同时游戏对硬件的适应能力也将有显著的提高(就象现在的电脑游戏，可适用在机能互有差异的主机上)；玩家方面，因为软件的通用性增强，亦有了更多的选择，反过来刺激了主机硬件的进一步发展。从长远角度来看，统一又是必然会发生的。



◀现在仍然是诸侯割据，直到真正的霸主出现才有可能实现统一大业。

之二 便携式游戏主机无法在近期步入次世代！

如果说花上 1800 元人民币便可以买到一台便携式 VCD 的话，以 2500 元的单价买一台自带显示屏的便携式 PS 也不是一个神话。问题的关键在于是否有这个市场的需要，以及现有的科技水平是否能够满足这种需要？



◀▼这种可以与家用主机连在一起使用的便携机的出现，几乎可以说是“电子宠物”的最终替代物。它不仅可以十分轻松的玩到各式各样的宠物游戏，还可以进行数据交换、对战等等。

▲▶SONY PDA 实物。

希望能随时随地玩到心仪的游戏，这是每一个 GAME FAN 的梦想。SONY 正是在这种理念下开发出了“WALKMAN”，结果成为了便携式电器的领导者。然而在接下去的“DISCMAN”企划中，神话却被终结。道理很简单－束缚这种美好愿望的，正是现今低下的科学技术水平。

以目前的民用 CD 防震技术和彩色液晶显示屏制造技术来推算，生产出的迷你 PS 将是很难让玩家满意的；通用电池也无法提供足够强大的动力、维持主机长时间的工作；操纵系统的设计更是一大困难。因此这种形式的次世代便携机肯定不会在近期内出现。

从另一个角度来说，PS 或 DC 的 PDA 系统，又无法成为独立的便携式游戏机。它们在显示能力上还处于比较原始的状态，更何况开发商还要适应新的工作环境，短期内也难以普及。

比较令人看好的是低投入、高回报的彩色 GAME BOY。但是无论怎么算，彩色 GB 也只能是一种改良的产物，而不是新的时代。看来，便携式游戏主机的发展，还将在 GB 时代停滞一段较长的时间。



之三 任天堂 64DD 无疾而终!

"64DD"使人联想到任天堂另一个失败的计划，那个计划最终创造出了一个几乎使自己灭亡的强大对手——"PLAY STATION"。

对任天堂来说，"64DD"似乎一直是对其未能选用 CD 媒体的补充。事实上在 N64 发售后没多久，任氏就已经发现昂贵的卡带媒体将给主机带来不小的麻烦。"64DD"计划的诞生，实质上更多的是为了牵制次世代另两个巨头 PS 和 SS，战略上的作用比实际作用高得多。

应当承认，"64DD"从技术上来说是没有什么问题的。早在 FC 时代，任氏就曾经推出过几乎是相同的产品，可供玩家对游戏进行自行修改，但并未得到多少反响。也许正是由于有此教训在前，"64DD"这次便一拖再拖，不敢轻举妄动了。

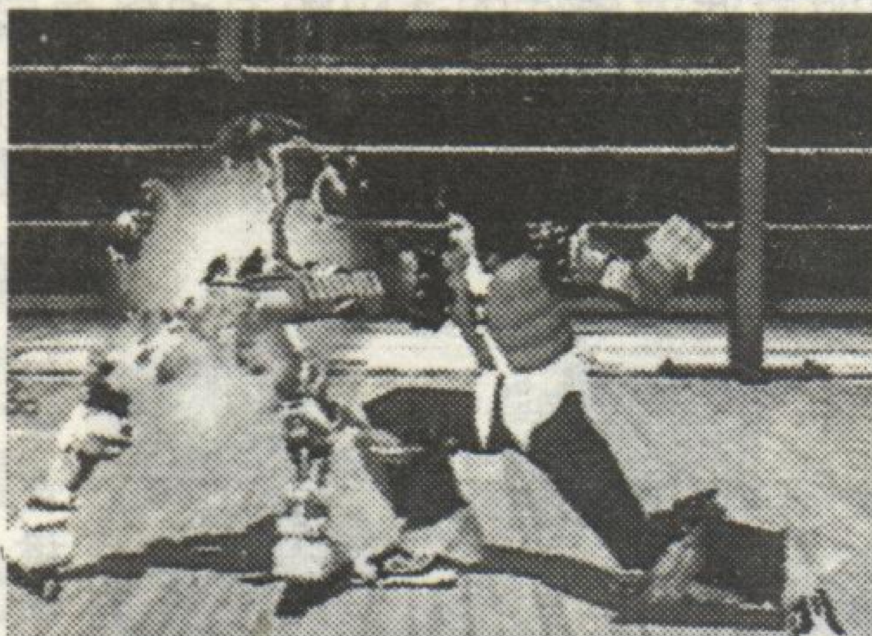
令任天堂彻底打消"64DD"念头的，肯定是 SEGA 和 SONY 开发的 PDA 系统。很难说这两家究竟谁剽窃了谁的设计理念，但将便携式游戏机、游戏修改机和记录卡三者合而为一的构想，显然比"64DD"更为先进，操作上也更为便利。在这种压力下，任天堂是不会不发觉厂商对"64DD"的支持力、玩家对"64DD"的信任度都在大幅度降低的。彻底结束"64DD"计划，看来已是早晚的事了。



之四 世嘉新街机底板将很快推出!

"DREAM CAST"将以 250 美元低价发售的消息，对玩家来说固然是个天大的福音，但是对于本来微澜不兴的街机市场来说，无疑是一块惊起浊浪的巨石。

这个售价表明了 SEGA 目前已有能力将 2 倍于"MODEL 3"底板机能的主机成本，压缩到不及"MODEL 3"的十分之一。对于营业性游戏房来说，就意味着不必再花大价钱引进其他街机底板，只要买上几台"DREAM CAST"便可以使玩家称心。对于涉足于街机市场的 NAMCO、KONAMI、甚至于世嘉自己来说，这无疑于一个沉重的打击。街机市场甚至有可能变得因此而萎缩。



▶能在家中玩到象 MODEL 3 的游戏，的确很爽!

然而可以想象，世嘉绝不会是一个为了家用主机市场而放弃街机市场大好河山的傻瓜。相信在推出"DREAM CAST"的同时，功能超绝如同神话的"NAOMI"便会正式登场亮相。营业用主机的性能从此将飞跃到另一个难以逾越的高峰，从而彻底摧毁其他街机厂商的信心，将对手完全扫出世嘉的领域。

SEGA 此举显然是早有的预谋。他早就想利用此次机会完全独占街机、家用机两大市场，用心可谓毒矣。不过这个计划也将给 SEGA 带来一个副作用——在"NAOMI"面前，"DREAM CAST"的"史上最强"又变成了一句空话，街机游戏依然是无法在家用主机上移植的，家用游戏仍然无法与街机游戏相抗衡。

之五 DQ8 在 DREAM CAST 上诞生!

其实照目前的情形来看，非独"DQ8"，连"DQ7"都有可能陈仓暗渡，被搬上"DREAM CAST"的舞台。

与 SFC 时代所不同的是，进入次世代之后，ENIX 无论是从技术上还是实力上，都已完全不能同史克威尔相比。在 PS 上推出"DQ7"，实在是适应潮流的结果，而并非 ENIX 的本意。要想出人头地、一鸣惊人，重新夺回被 SQUARE 抢走的失地，单单靠在 PS 上苟延残喘是没有用的。ENIX 一直在试图寻找一个更好、可以使自己达到更高境界的环境，"DREAM CAST"的诞生正是创造了这个环境。

虽然喜新厌旧，但 SQUARE 还应当算是一个比较衷心的开发商，通常他也会为单一的主机效力多年。而 ENIX 便不同，看看他在次世代的表现，就可以知道一直是脚踏两头船、身似墙头草的两面派。"DQ7"咋呼了一年多，至今连一个 DEMO 也看不到，本来就有点反常，SONY 应当有所警觉了!

之六 国产游戏主机近期内无法诞生!

经历了 A' CAN 短暂到几乎没有痛苦的失败之后，很少再有人提起"国产主机"这个名词来了。制造中国人自己游戏主机，似乎依然是梦。

这其中的主要原因，是中国仍未形成一个完整而规范的电玩市场与产业，同时也没有完善的法规加以保护或限制。目前国内的业界人士，大多有着一种茫然不知所措、惶惶不辨东西的感觉。很难希冀这种情形会有飞速的转变，国产主机的诞生便也只能是一种空谈。

然而翻开 SS、PS 甚至于未来"DREAM CAST"的底部，肯定可以赫然看到"MADE IN CHINA"几个大字。从这个角度来说，中国大概自红白机时代起就有了"国产主机"。所以也不必妄自菲薄，自己看不起自己了! 只是这许多年为他人作嫁衣的经验，究竟能否为自己的未来缝上一件华丽的婚纱呢? 现在还是一个美丽迷人的问号。



▼A' CAN 的设计者们恐怕是低估了大陆电玩界的发展情况。


LUCKY LAND COMMUNICATIONS
BIZARRE
ADVENTU
STAR
灿烂瑰丽奇遇
捍卫正义之旗

ISSN 1006-5032





邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：24.50元